Baráth Gábor

GIMP könyv



fsf.hu
alapítvány

Baráth Gábor

GIMP KÖNYV

FSF.hu Alapítvány, 2014

Baráth Gábor: GIMP könyv

Lektorálta: Gödöny Péter, Németh László

Készült az FSF.hu Alapítvány támogatásával.

FSF.hu Alapítvány, 2014

ISBN 978-963-89486-2-5

Címlap: Baráth Gábor

Tipográfia, tördelés: Németh László

Tördelőprogram: LibreOffice Writer 4.3.1

Betű: Linux Biolinum G

TARTALOM

1

ELŐSZÓ

Kedves Olvasó! Legelőször is – azt hiszem, én vagyok az idősebb – engedd meg, hogy tegezzelek! Valószínűleg így lenne ez a való világban is, és azt gondolom, hogy így kell legyen egy olyan könyvben is, ahol hasonló érdeklődésű emberek beszélnek egy a hobbijukhoz vagy munkájukhoz szükséges eszközről, jelen esetben a GIMP-ről. Így volt ez a többi könyvemben is, így van a blogomon is, és eddig nem volt sértődés belőle, vagy ha volt, nem tudok róla. (Ha mégsem én volnék az idősebb, vagy csak nem szeretne tegeződni velem, azt javaslom, hogy olvassa a könyvet ugyanúgy, csak a tegeződést cserélje fejben magázódásra.)

Ezt a könyvet igazán régóta tervezem, több éve gyűjtögetem az anyagot hozzá, amelynek egy jó része persze már rég elévült. Bár a blogomon (www.fotonlog.hu) havi rendszertelenséggel megjelennek írások, és pár éve már egy fejezetet össze is állítottam belőle, mindig közbejött valami, és sehogy sem akart megszületni a könyv. De most végre – köszönet az FSF.hu Alapítványnak –, ha nem is kézbe, de monitorra vehető a könyv.

Mindig nagy híve voltam a szabad szoftvereknek, épp ezért örülök, hogy van egy olyan szabad képszerkesztő program, amely fiatalabb kora ellenére méltó vetélytársa lehet az Adobe Photoshopnak, és egyéb zárt szoftvereknek. Persze – ahogy egyik program sem tökéletes – a GIMP sem tud mindent, de hobbi és félprofi felhasználásra tökéletes alternatívája lehet bármelyik képszerkesztő programnak.

1.1. HOGY HASZNÁLD A KÖNYVET?

A GIMP könyv nem kézikönyv, de nem is tankönyv. Olyan könyv, amelyből – ha figyelmesen olvasod – példákon keresztül megtudhatsz egy csomó dolgot a GIMP használatáról. Ha veszed a fáradtságot, és végigolvasod, a benne található információk alapján meg fogsz tudni oldani nagyon sok dolgot, legyen szó retusálásról vagy tervezésről.

Olvass bele!

Hacsak nem vagy tisztában a képszerkesztés alapelveivel és a GIMP felépítésével, működésének alapjaival, nyomatékosan javaslom, hogy a második részt mindenképpen olvasd végig! Ebben azok az alapismeretek vannak összefoglalva, amelyek nélkül nagyon nehezen boldogulnál a későbbi fejezetekkel.

Ettől eltekintve ezt a könyvet nem kell elölről a végéig elolvasnod! Megteheted azt is, hogy egy-egy önállóan is értelmezhető, éppen az adott fotóhoz vagy tervhez szükséges technikát leíró fejezetet olvasol csak el belőle, de olvashatod gyakorlatilag bármilyen sorrendben. Érdemes viszont minél több fejezetet elolvasni belőle, még akkor is, ha nem kifejezetten az aktuális problémád megoldásáról szól, mivel a fontos dolgok – azok, amelyeket sokat ismétlek – annál jobban fognak rögzülni. Ezen felül majd minden fejezetben találhatsz olyan érdekes tippeket és trükköket, amelyek csak ott találhatók. Tudtad például, hogyan kell egy pixel vastagságú vonalat húzni a GIMP-ben? Nézd meg a weboldalak tervezéséről szóló részt!

Nincs királyi út

Egy-egy fejezetben egy probléma egyetlen konkrét megoldása található meg. Ez nem azt jelenti, hogy neked pontosan ugyanígy kell használni a GIMP-et. Sőt, majdnem biztos, hogy a te problémád más – jó esetben a leírtakhoz nagyon hasonló – megoldást kíván! A könyvben szereplő beállítások legjobb esetben is alapértékként jöhetnek szóba, mert minden kép külön beállítást kíván, ahol a szemedre és az ízlésedre kell hagyatkoznod. Tehát arra buzdítalak, hogy bátran kísérletezz!

Mi van, ha mást látok?

Bár a GIMP minden elérhető platformon nagyon hasonló, apró különbségek előadódhatnak, főleg az ikonok színében és formájában. A könyvben látható képernyőfotók és ikonok legtöbbje Ubuntu Linux 13.10 alatt, magyar nyelvű GIMP 2.8-cal készült. Ha neked Windowson nem lenne mondjuk piros „Behajtani tilos!” ikonod, az ikon helye, és a szövegben megadott neve alapján könnyen megtalálod ugyanazt a (jelen esetben kuka ikonnal jelölt) funkciót.

A tartalomjegyzék használata

Az oldalak fejlécében szereplő „GIMP könyv” feliratra kattintva bármikor a tartalomjegyzékre ugorhatsz a PDF-nézegetőben, ahogy a tartalomjegyzékben is elég a fejezetcímekre kattintani az

ugráshoz. A PDF-könyvjelzők bekapcsolásával a könyv részletesebb tartalomjegyzékét is használhatod a PDF-nézegető oldalsávján.

Változatok

A könyv három, kb. 10, 45 és 125 MB-os méretű PDF állományként kerül kiadásra. A legkisebben az eredeti képernyőképek képfelbontása mintegy felére van csökkentve (nem túlságosan bonyolult művelettel, mivel elég volt a szedéshez használt LibreOffice Writer **Fájl ▸ Exportálás PDF-be…** ablakában a **Képfelbontás csökkentése** értékének 75 dpi-t kiválasztani, illetve 65%-os JPEG-minőséget beállítani, hogy a könyv képei sokkal kisebb méretben kerüljenek a PDF-exportba). Ez a változat a beállított rossz képminőség, olvashatatlan képernyőfeliratok miatt csak a nagyon türelmetlenek számára javasolt. A közepes méretű változatban a képfelbontás (a képpontok száma) nem, de a képminőség drasztikusan csökkentve van a JPEG-tömörítés minőségének 50%-ra állításával, így a feliratok még olvashatók a képeken, de „szellemképesek”, ahogy a képeken látható fotók részletgazdagsága is elveszett. A legnagyobb méretű PDF-ben ehhez képest a JPEG-tömörítés minősége 95%, vagyis a képek kiváló minőségűek, így ez a könyv ajánlott változata.

1.2. MIRE LESZ SZÜKSÉG?

Van néhány dolog, ami elengedhetetlen, ha megfelelő eredményt szeretnél kapni, legyen a munka képkidolgozás vagy akár kreatív tervezés. Ugye, eszedbe sem jutna Csepel kempingbiciklivel indulni a Tour de France-on, de még egy háztömb körüli kerékpárversenyen sem? Na ugye! Sorolom, hogy mi fog – előbb-utóbb – kelleni.

A legfontosabb dolog, hogy szerezz be egy jó monitort! A laptopod kijelzője valószínűleg nem lesz jó. Olyan monitor kell, amelynek nagy betekintési szöge van, hogy a képernyő közepén ugyanolyannak lásd a színeket mint az alján, továbbá legalább tizenhatmillió színt legyen képes megjeleníteni, hogy a részletek ne vesszenek el.

Kelleni fog egy pók, azaz koloriméter, amivel meg tudod mérni a monitorod színvisszaadási paramétereit, és ennek segítségével be tudod szabályozni, hogy minden esetben pontosan a megfelelő színeket mutassa. Így biztos lehetsz benne, hogy a megfelelő színekkel készíted el a képet, és a folyamat végén a nyomaton ugyanolyan (valójában csak nagyon hasonló) színek lesznek. A Datacolor és az X-Rite is készít ilyen mérőműszert, és ezek félprofi felhasználásra nem túl drágák. Ha Linuxot használsz, bizonyosodj meg róla, hogy az eszközt a színkezelő programod támogatja-e!

A következő ajánlott eszköz egy nyomásérzékeny digitalizáló tábla. Nem kell sem túl nagy, sem túl drága, de az ember nagyon nagy hasznát veszi, amikor festeni kell. Az ilyen feladatokat sokkal egyszerűbben és pontosabban meg lehet oldani egy digitalizáló táblával, mint egérrel. Én egy olcsó A6-os Wacom táblát nyúzok jó öt-hat éve, és tökéletesen meg vagyok elégedve vele.

1.3. A SZERZŐRŐL

Baráth Gábor több mint tíz éve foglalkozik fotósok képzésével, és informatikai, valamint fotós könyvek írásával és fordításával. Könyvei többek között:

– Mactértem;
– Az iPhone könyv;
– Adobe Photoshop Lightroom fotósoknak;

de közreműködött többek között a következő angol nyelvű fotós könyvek fordításában és szerkesztésében is:

– Scott Kelby – Photoshop digitális fotósoknak – Új verzió;
– Scott Kelby – Világítsd be! Fotózd le! Retusáld!
– Joe McNally – Tervezz a fénnyel!

Szakmai blogja a www.fotonlog.hu linken érhető el.

2

ELSŐ LÉPÉSEK

Bár igyekszem érdekesen írni, azt sajnos semmiképpen sem lehet elkerülni, hogy néhány olyan dologról is szó essék, amely nem tűnik annyira izgalmasnak, mint a szelektív deszaturáció (jelentsen bármit is ez a kifejezés).

Azonban némi száraz elmélet elsajátítására mindenképp szükség lesz, hogy követni tudd a könyv többi részében leírtakat.

Ebben a fejezetben megnézzük, hogy hogyan kell, vagy inkább érdemes a GIMP-et beállítani a további munkához, melyek a főbb fájlformátumok, mikor melyiket érdemes használni. Szó lesz egyéb olyan alapvető, minden folyamatban szükséges műveletekről, mint a színek kiválasztása. Na, ugorjunk is neki, hogy gyorsan túl legyünk a nehezén, és jöhessenek az izgalmasabb dolgok!

2.1. A KÉP MÉRETE

A következő részben összeszedjük azokat a legfontosabb fogalmakat (és ezek összefüggéseit), amelyek ahhoz szükségesek, hogy megértsük, mi minden befolyásolja a kép fizikai méretét.

Megapixelek

Kezdjük mondjuk egy 6 megapixeles digitális fényképezőgéppel a gondolatsort, már csak ezért is, mert az ilyen masina szép kerek (valójában téglalap alakú), 3000×2000 pixeles, azaz 6 millió képpontból álló képet készít, úgyhogy könnyebb vele számolni. A továbbiakban megnézzük, hogy mire is elegendő – valójában mekkora fizikai méretet jelent – ez a 3000×2000 képpont. A fényképezőgéped – hacsak nem őskori kövület – valószínűleg legalább 14 megapixeles képeket készít. Ha gondolod, számold velem a továbbiakban a saját géped adataival!

Képernyőméret

Nézzük most meg, hogy a képernyőn mekkora lesz ez az előbb említett 6 megapixeles kép. Nem meglepő módon ez a legegyszerűbb átszámítás, ugyanis ha mondjuk egy 1280×800 képpontos notebook kijelzőn nézzük, nagyjából minden irányban háromszor akkora, mint a kijelzőnk. Vagyis nem igazán fér el 100%-os méretben. (Figyeld meg a kép címsorában a méreteket, és az alsó részen a nagyítás értékét!)



Ezért aztán, ha képernyőn szeretnéd bemutatni a képet (mondjuk egy weboldalra akarod kitenni), mindenképp érdemes lekicsinyíteni azt. Egy weboldalon való megjelenéshez maximum 1000 képpont (pixel) széles és maximum 700 képpont magas képet érdemes készíteni, mert úgy egyben lehet látni egy kisebb képernyőn is, vagyis a felhasználónak nem kell a görgető sávokat használnia, hogy megnézze a kép minden részletét.

Ehhez egyszerűen csak menj a **Kép ▸ Kép átméretezése** menübe, állítsd be a kívánt szélesség és magasság értékeket, és ne piszkáld a felbontást, mivel az ebben az esetben irreleváns! Ha a **Szélesség** és a magasság értékek mögött látható lánc piktogram össze van kapcsolva, a GIMP automatikusan kiszámolja a másik értéket úgy, hogy a kép oldalainak aránya ne változzon. A mi esetünkben ha a magasság mezőbe beírsz 700-at, akkor a GIMP automatikusan kiszámolja a szé-

lesség mező értékét. Ha a mögöttük levő mértékegység nem képpont volna, állítsd erre a legördülő listában.



Nyomtatási méret

A most következő fogalom – a *felbontás* – akkor fontos, amikor a képből nyomatot szeretnél készíteni. Hogy ne legyen egyszerű a dolog, hol *dpi* (dot per inch = egy hüvelykre jutó pontok száma), hol *ppi* (pixel per inch = egy hüvelykre jutó képpontok száma) a neve. Viszonylag könnyű eldönteni, hogy mikor melyiket kellene használni, ugyanis a nyomtatók pöttyel, a kijelzők pixelekkel dolgoznak. Tehát a mobiltelefonok és táblagépek esetén ppi-t használunk, a nyomtatásnál dpi-t. Akárhogy is, mindkettő azt mondja meg, hogy egy hüvelyknyi (2,54 cm hosszú) szakaszra hány képpontot vagy tintapöttyöt zsúfoljunk rá.

Nyomtatás esetén természetesen minél nagyobb ez az érték, annál finomabb átmenetek és részletek lesznek a kinyomtatott képen, de annál kisebb is lesz ugyanaz a kép. Nyomdai használat esetén 300 dpi-t szoktak elvárni (vonalrajzoknál, apró betűknél ennek többszörösét, akár 1200 dpi-t is), a tintasugaras nyomtatók 360 dpi-s felbontásban szeretnek általában dolgozni. Otthoni tintasugaras nyomtató esetén ennek a kétharmada, 240 dpi általában még szép eredményt ad kis méretben is, a felét (180 dpi) már csak nagyméretű, A4-esnél nagyobb nyomatok esetén érdemes csak alkalmazni, hiszen a kép részletgazdagsága attól is függ, milyen messziről nézed. Ha egy villamos oldalára ragasztott reklámot megnézel, közelről hatalmas pöttyöket látsz, messziről a kép mégis megfelelő minőségű. Az ilyen anyagok felbontása néhány tíz dpi.

Számoljunk egy kicsit most a tintasugaras nyomtató esetén, hiszen a legtöbb otthoni színes nyomtató ilyen. Ha egy hüvelykre 360 képpont esik, akkor az kb. 142 képpont centiméterenként, vagyis a hat megapixeles kép hosszabbik oldala (3000 képpont) kb. 21 cm, a rövidebbik (2000 képpont) pedig 14 cm hosszú lesz. Ez egy közelről szemlélve is rendkívül jó (előhívott fénykép) minőségű képet eredményez.

Ezt egy tetszőleges kép esetén úgy számolhatjuk ki, hogy a kép méretét (pixelben) elosztjuk a felbontással (dpi-ben). Az így kapott eredmény a kép mérete hüvelykben. Ezt az értéket meg kell szorozni 2,54-gyel, amely a hüvelyk és a cm közötti váltószám, hogy megkapjuk a kép méretét centiméterben.

A GIMP rendelkezik direkt a nyomtatási méret beállítására készített párbeszédablakkal, amelyet a **Kép ▸ Nyomtatási méret** menüpontból érhetsz el. Ennek az ablaknak a használata megkímél egy sor fejszámolástól.



Ha nem nagyon közelről fogod nézni a képet (bekeretezve a falon lesz), akkor kipróbálhatod a 240 dpi-s és a 180 dpi-s felbontásokat is. A 180 dpi-s felbontás esetén kétszer akkora, viszont nagyobb pontokból álló képet kapsz, mint a 360 dpi esetén, vagyis kielégítő minőségben akár 28×42 cm-es képet is készíthetsz egy hat megapixeles fotóból, amely nagyjából egy A3-as lap méretének felel meg.

Remélem észrevetted, hogy minden felbontási érték a 60 többszöröse. Ez azért van, mert a nyomtatási kép akkor lesz a legszebb, ha a nyomtató natív felbontását használod, és nem kell az egyes képpontoknál kerekítési hibákkal számolni.

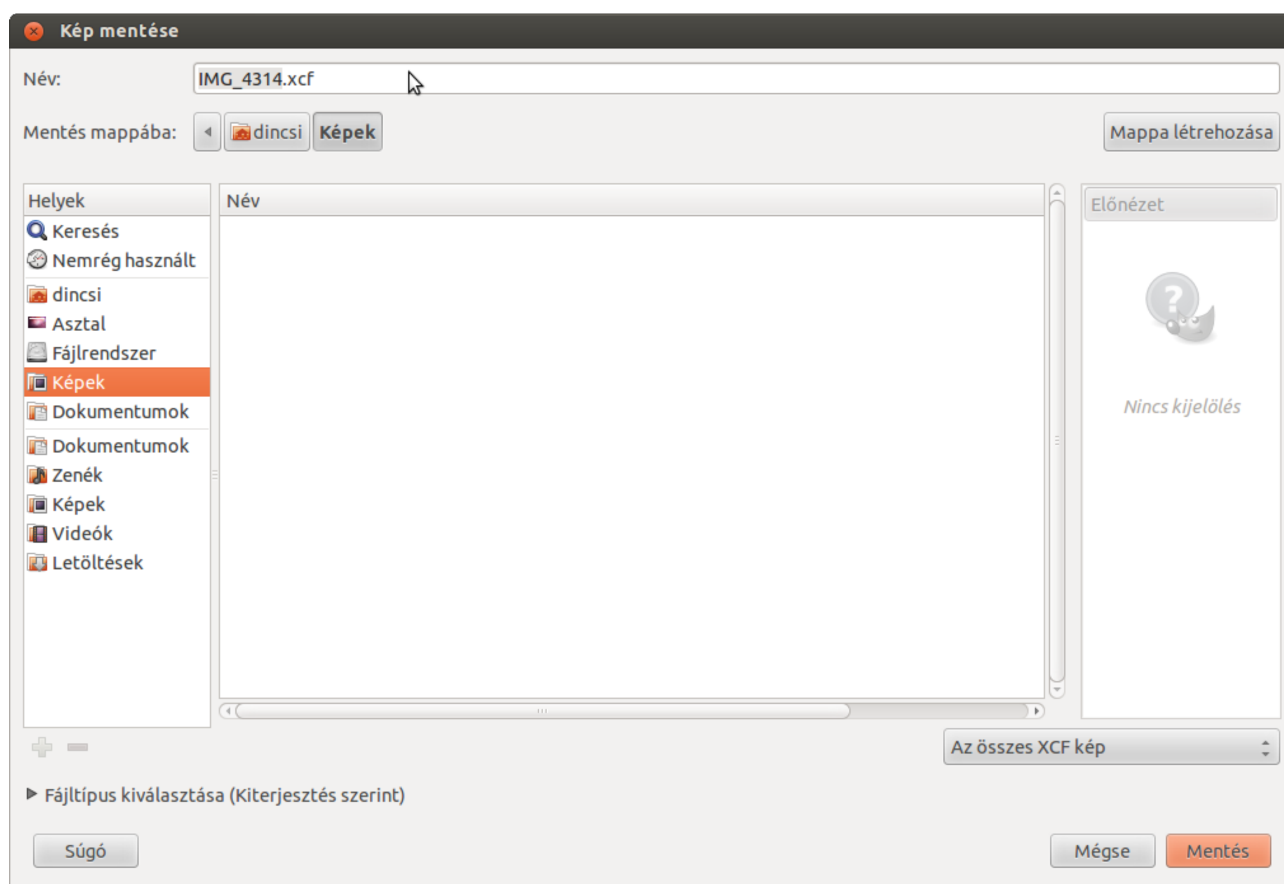
Lapolvasás

Ha a képet nem fényképezőgéppel, hanem lapolvasóval állítod elő, akkor az imént leírtak fordítottja áll fent, vagyis egy adott fizikai méretű, mondjuk 10×15 cm-es képről készül digitalizált verzió a beállított felbontás függvényében. Ha a lapolvasót 300 dpi-s felbontásra állítod, akkor ez a kép nagyjából 1200×1800 képpontos lesz, ami kb. 2 megapixelnek felel meg.

2.2. FÁJLFORMÁTUMOK

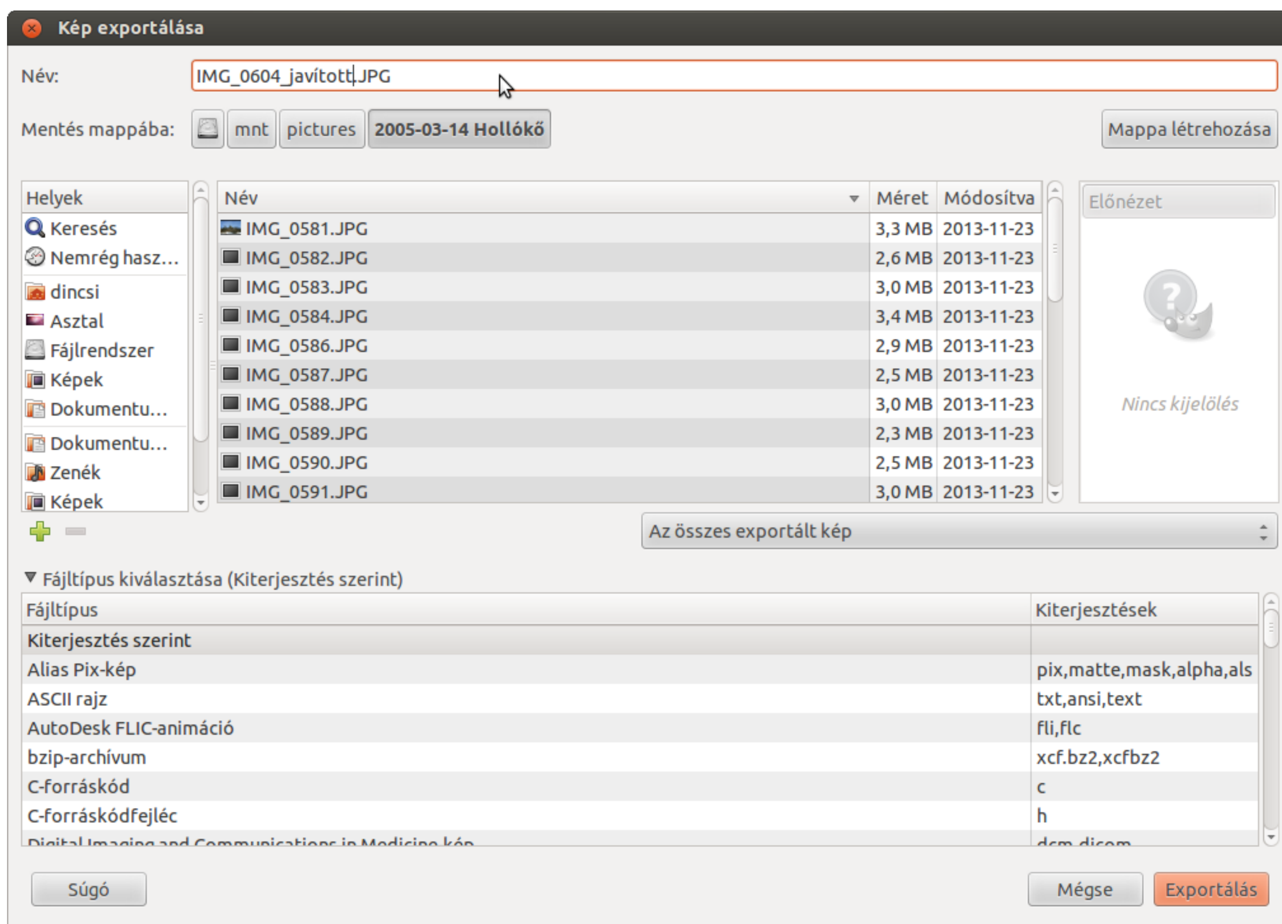
Ahogy a mondás tartja, ahány ház, annyi szokás. Az informatikában inkább úgy mondhatnánk, hogy ahány szoftver, annyi fájlformátum. Nincs ez másként a képek esetén sem, minden képszerkesztő szoftvernek (így a GIMP-nek is) van egy saját formátuma, amiben elmenthetjük a programban elvégzett összes képmanipulációt. A GIMP esetén ez az XCF formátum, amelyben benne vannak a képhez hozzáadott rétegek is, így ezek a kép következő megnyitásakor ismét szerkeszthetők lesznek.

Nagyon nyomatékosan ajánlom, hogy minden módosított fájlt a GIMP saját XCF formátumában is ments el, így ugyanis az eredeti állomány változatlanul megmarad! Ez nagyon jól jöhet később, ha más végeredményt is szeretnél kapni, vagy egyszerűen egy másik szoftverben lesz szükség az eredetire. A jó gyakorlat az, hogy amikor megnyitsz egy fájlt, rögtön leütöd a Ctrl+S-t, és elmented az eredeti fájl mellé az XCF változatot is.



Ezen felül vannak azok a képformátumok, amelyeket a szoftverek többsége támogat, így ezekben elmentve munkánkat olyanok is megnézhetik az eredményt, akik nem rendelkeznek az általunk használt képszerkesztő szoftverrel.

A legtöbb webböngésző program (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari) képes például JPEG, GIF és PNG fájlokat megjeleníteni, ezért azokat a képeket, amelyeket egy weblapon szeretnél megmutatni, ezen formátumok valamelyikében kell elmenteni a **Fájl ▸ Exportálás** menüpont kiválasztása után.



Az exportáláskor meg kell adnunk, hogy milyen formátumban szeretnénk menteni a képet, majd a megjelenő ablakban az adott fájltípushoz tartozó beállításokat tehetjük meg. Ha bizonytalanok vagyunk, hogy a GIMP ismeri-e az adott fájlformátumot, a **Fájltípus kiválasztása** előtti kis háromszögre kattintva kinyithatjuk az összes fájltípus listáját.

Fontos tudni, hogy a képformátumok között vannak olyanok, melyek veszteséges tömörítést használnak. Ilyenkor egy lényegesen kisebb méretű fájlt kapunk eredményként, cserében viszont az eredeti kép egyes részletei odavesznek. Vagyis az ilyen fájlok egyre rosszabb minőségűek lesznek, ahányszor csak megnyitjuk, szerkesztjük és elmentjük őket. Épp ezért is érdemes munkáinkat a GIMP alapértelmezett XCF formátumában elmenteni, és csak a végső állapotban készíteni belőle a felhasználáshoz vagy bemutatáshoz szükséges formátumú – mondjuk JPEG – képet.

Alapvető fájlformátumok

Az **XCF** a GIMP saját fájlformátuma, melyben megtalálható az összes általad létrehozott réteg, rétegmaszk és ezek beállításai. Erről még később szó lesz, de a lényeg még egyszer, hogy minden GIMP-ben módosított fotót és egyéb képet érdemes XCF formátumban megőrizni.

A **JPEG** (ilyen formátumúak a **jpg** fájlnév-kiterjesztésű állományok) az egyik legelterjedtebb fájlformátum. A DVD lejátszóktól a mobiltelefonokig gyakorlatilag bármilyen eszköz képes megjeleníteni. Veszteséges tömörítéses formátum, ami lehetővé teszi nagyon kis fájlméret előállítását, többek között ennek köszönheti népszerűségét. A tömörítés mértékének csökkentésével a fájlméret nő, illetve a minőségromlás csökken. Sok fényképezőgép is ebben a formátumban rögzíti a képet.

A **GIF** egy manapság már kihalóban lévő formátum. Segítségével maximum 256 különféle színből álló kép állítható elő. Érdekessége, hogy mozgóképek készíthetők vele, amit a böngészőprogramok többsége le tud játszani. A Világháló feltalálásakor főleg forgó borítékok voltak divatban,

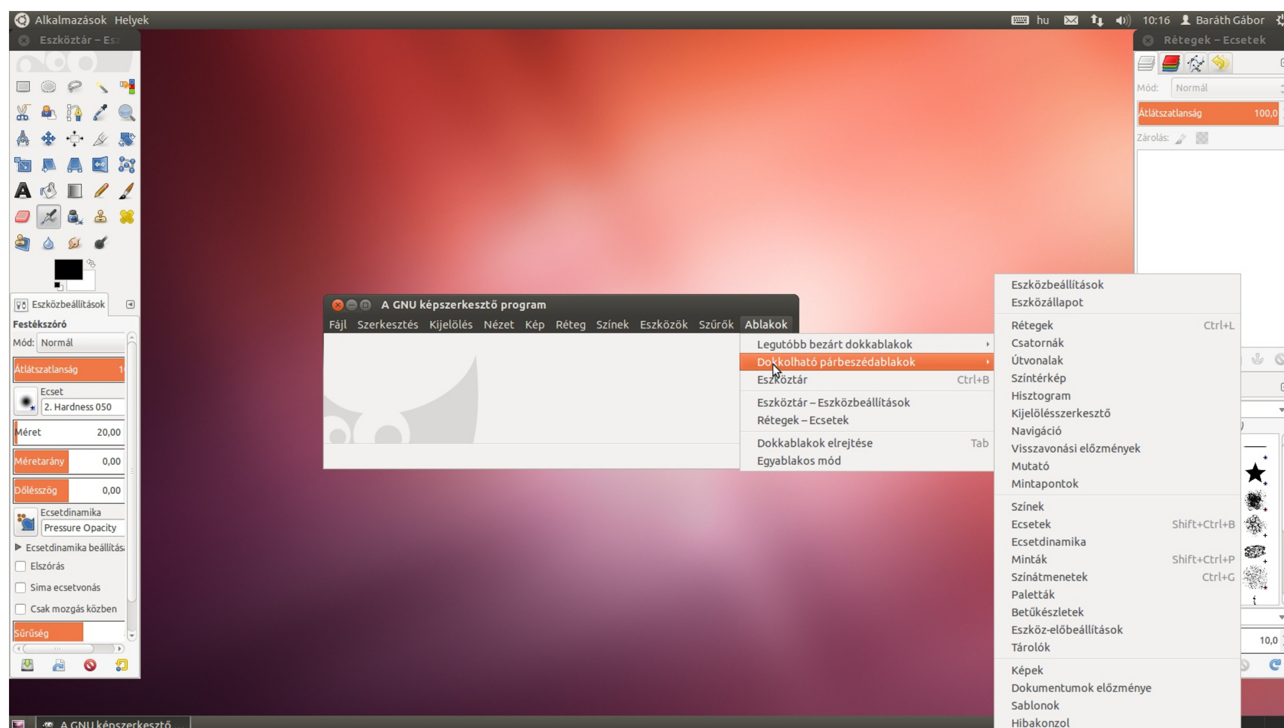
mostanában azonban ismét reneszánsza van az animált GIF képeknek, melyeket a nagyobb internetes portálok beágyazott videóként használnak az érdeklődés felkeltésére.

A **PNG** egyesíti a JPEG és a GIF előnyeit. Elkészítését az segítette elő, hogy a másik két, nyíltnak tartott formátumról kiderült, hogy (részben) szabadalmaztatott eljárásokat használtak fel (ezek a szabadalmak azóta már lejártak, tehát a JPEG és a GIF használata sem ütközik akadályba már), és ezért szükség volt egy valóban szabadon használható, interneten is működő képformátumra. Készíthető vele GIF-szerű, kevés különböző színből álló, és a JPEG-hez hasonlóan akár 16 millió különböző színárnyalatot tartalmazó kép is, sőt a kép tartalmazhat átlátszóságot biztosító ún. alfa csatornát is. Ez főleg weboldalak tervezésénél és kivitelezésénél hasznos funkció, segítségével a képet tetszőleges háttérre helyezhetjük úgy, mintha egy átlátszó fóliára lenne nyomtatva.

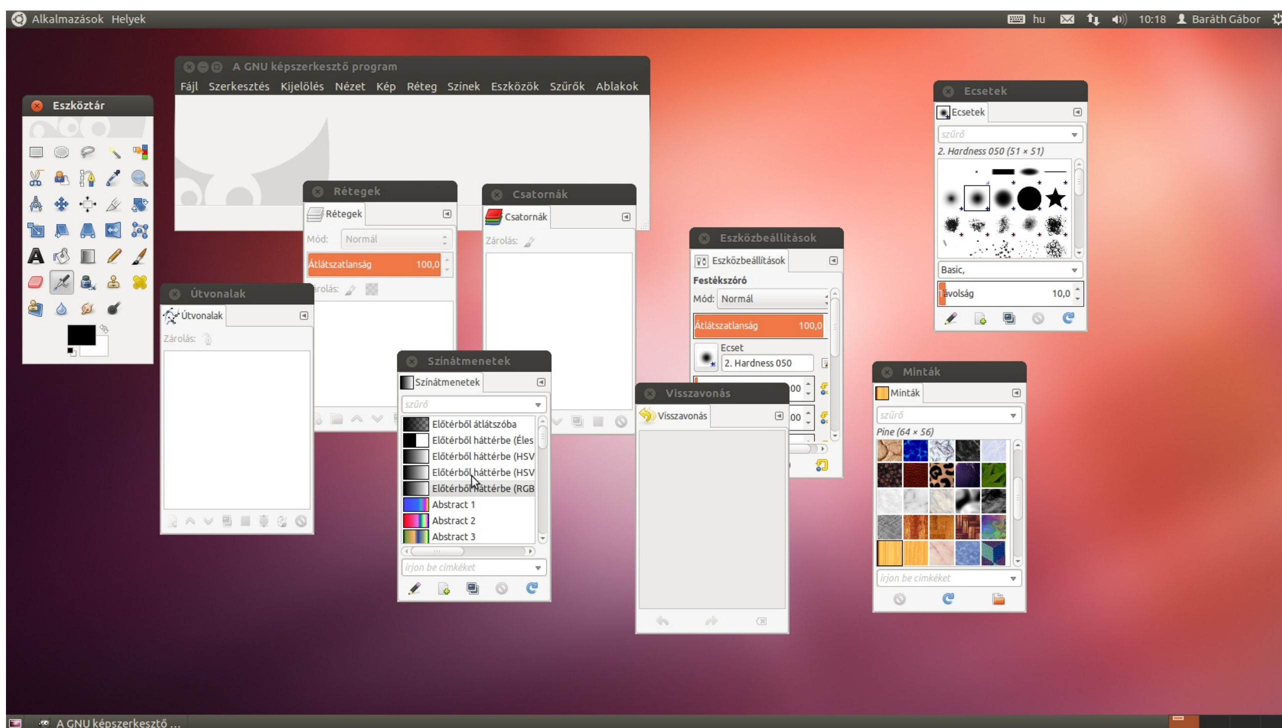
A **nyers** (raw) kép a fényképezőgépek saját – az érzékelőből kiolvasott adatokat minimálisan feldolgozott formában tartalmazó – fájlformátuma. A nyers kép tehát nem egy formátum, hanem az egyes gyártók saját formátumainak összefoglaló neve. A GIMP önmaga nem képes megbirkózni a nyers formátumokkal, de létezik egy UFRaw nevű bővítmény, amely alkalmassá teszi a GIMP-et az ilyen képek fogadására.

2.3. A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE

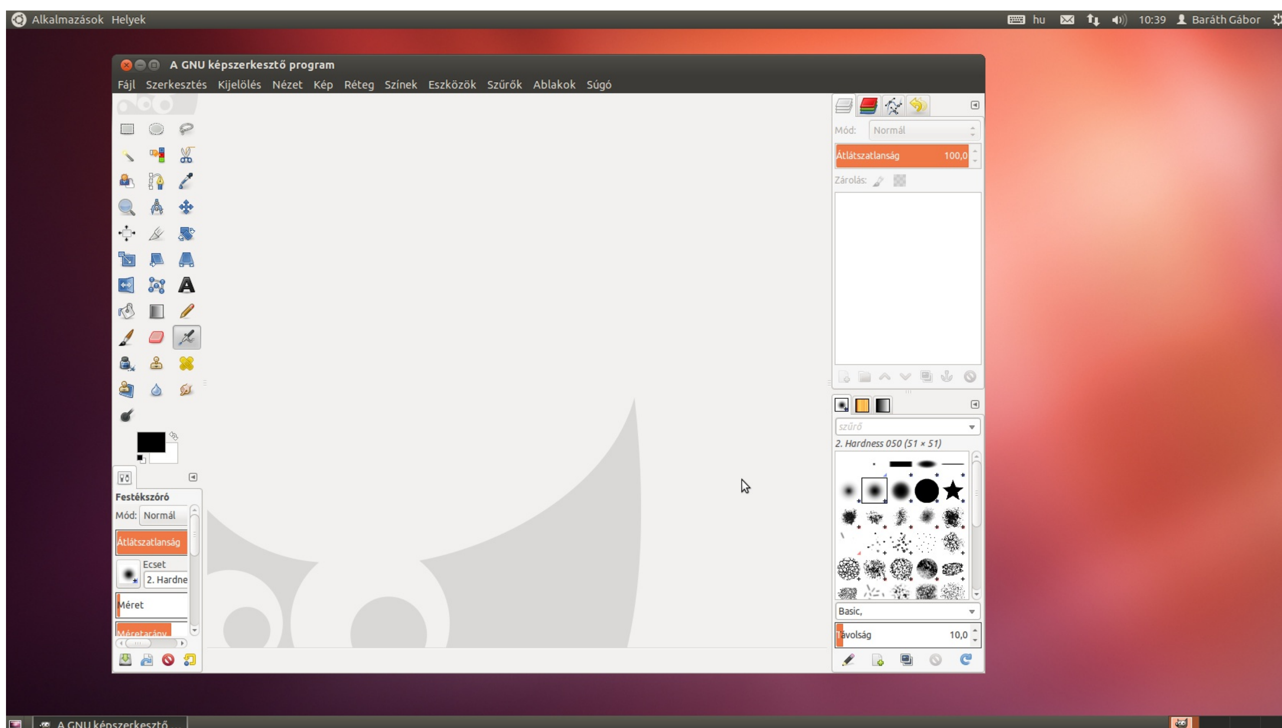
Amikor először elindítod a GIMP-et, rövid molyolás után a következő, három fő részből álló képernyő fogad: Bal oldalon találod az eszköztárat és a kiválasztott eszközhöz tartozó beállításokat, középen Wilber – a kabalaállat – fejét tartalmazó ablakot, jobb oldalon pedig egy sor különféle palettát, amelyeket a GIMP dokkolható párbeszédablakoknak nevez.



A középső rész a fő ablak, ez tartalmazza az adott képhez és az alkalmazáshoz tartozó menüket is. Ha több képet is megnyitsz egyszerre, azok mind egy-egy ilyen ablakban fognak megnyílni.
A képernyő jobb oldalán kis fülekre összegyűjtve találhatók a fontosabb műveletek palettái. A felső részen a **Rétegek**, **Csatornák**, **Útvonalak**, **Visszavonási előzmények**, az alsó részben az **Ecsetek**, **Minták** és **Színátmenetek** paletták vannak. (Ezeknek a kezeléséről a megfelelő helyen lesz majd szó, most legyen elég annyi, hogy itt találod őket.)



A program tartalmaz még egy nagyon hasznos szolgáltatást, ez az egyablakos üzemmód (a GIMP 2.8-as változatában jelent meg ez a lehetőség). Ha ki szeretnéd zárni az összes többi ablak, az asztal hátterének zavaró hatását, válaszd ki a menüből az **Ablakok ▸ Egyablakos üzemmód** menüpontot. Így minden paletta és a főablak is egy nagy közös ablakba kerül. Ha ezek után maximalizálod az ablakot, a GIMP fogja betölteni a teljes képernyőt.

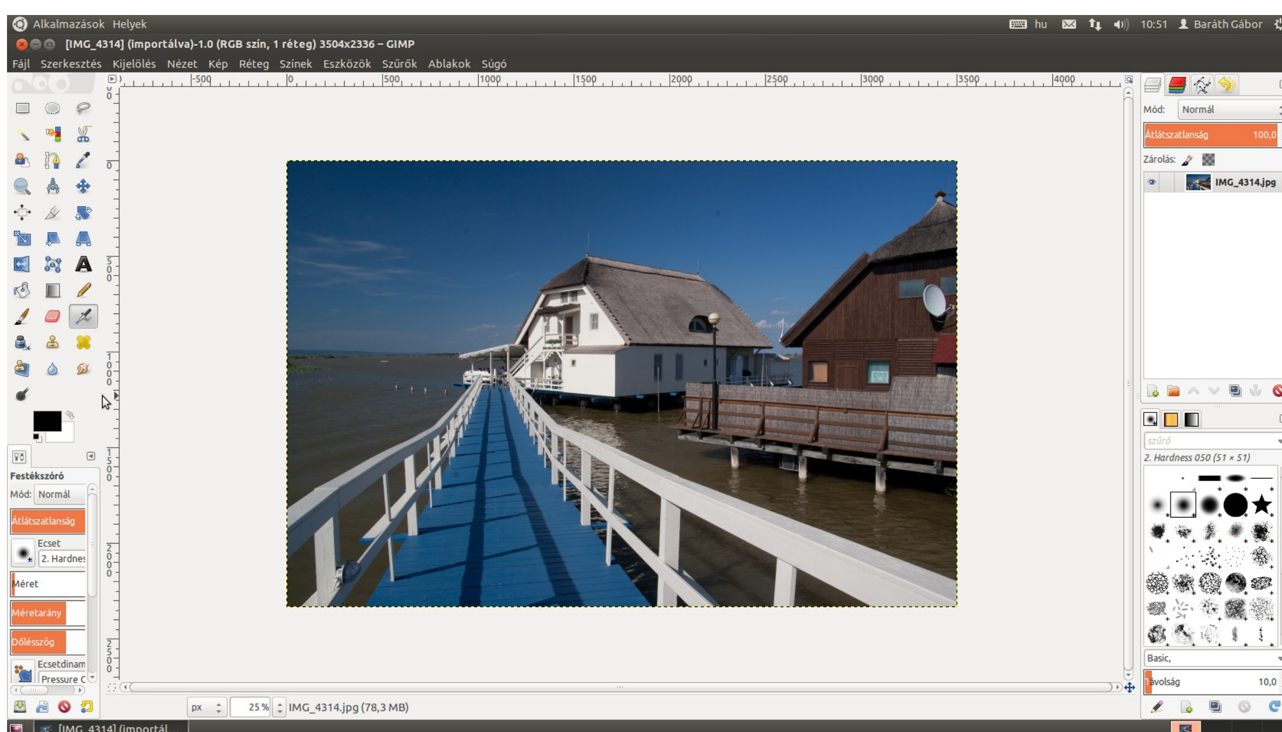


 Ha nem egyablakos módban használod a programot, nagyon nyomatékosan javaslom, hogy az Asztal hátterét állítsd szürkére, mivel ha színes, befolyásolni fogja a színérzékelésedet, és esetleg nem pont olyan lesz a fotód színeinek kidolgozása, mint gondoltad!

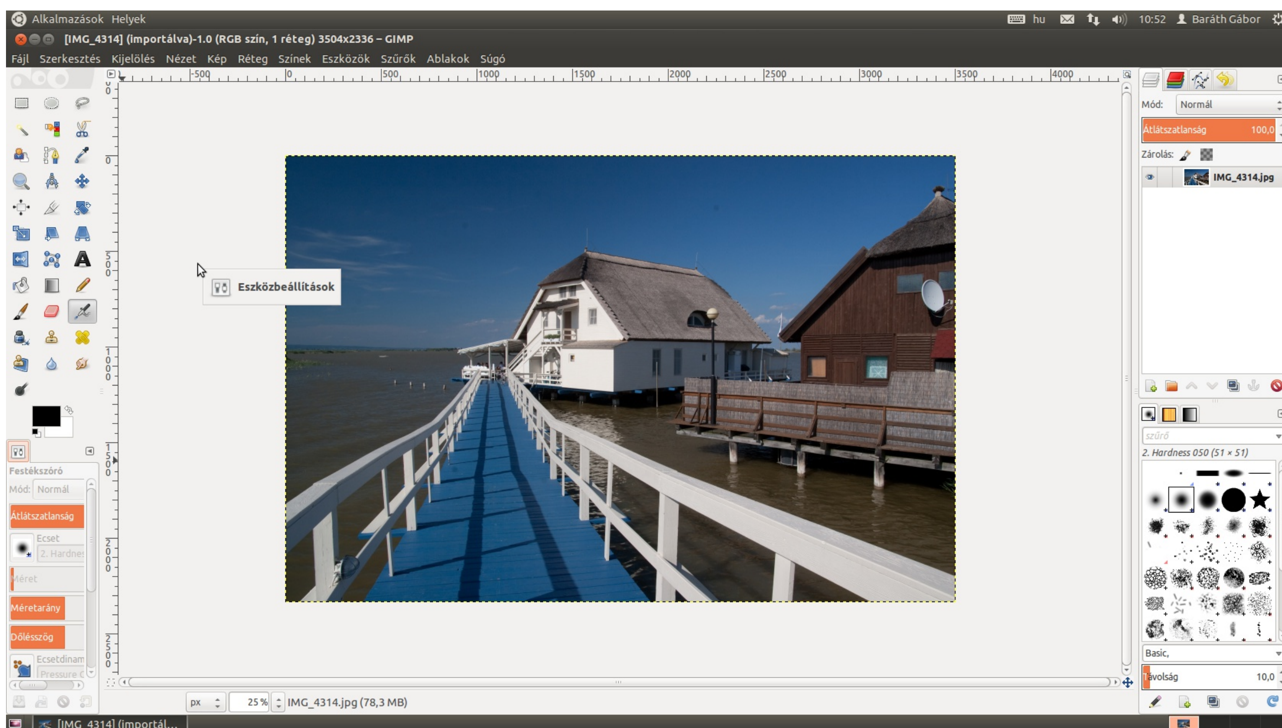
2.4. A FELÜLET TESTRESZABÁSA

Az előző részben leírtak természetesen csak az alapbeállítások, a GIMP felülete nagyon nagy mértékben testre szabható. A következőkben bemutatom azt a felületet, amelyet én szoktam használni, és aztán ennek alapján már olyan felületet állítasz össze magadnak, amely neked a legjobban kézre esik.

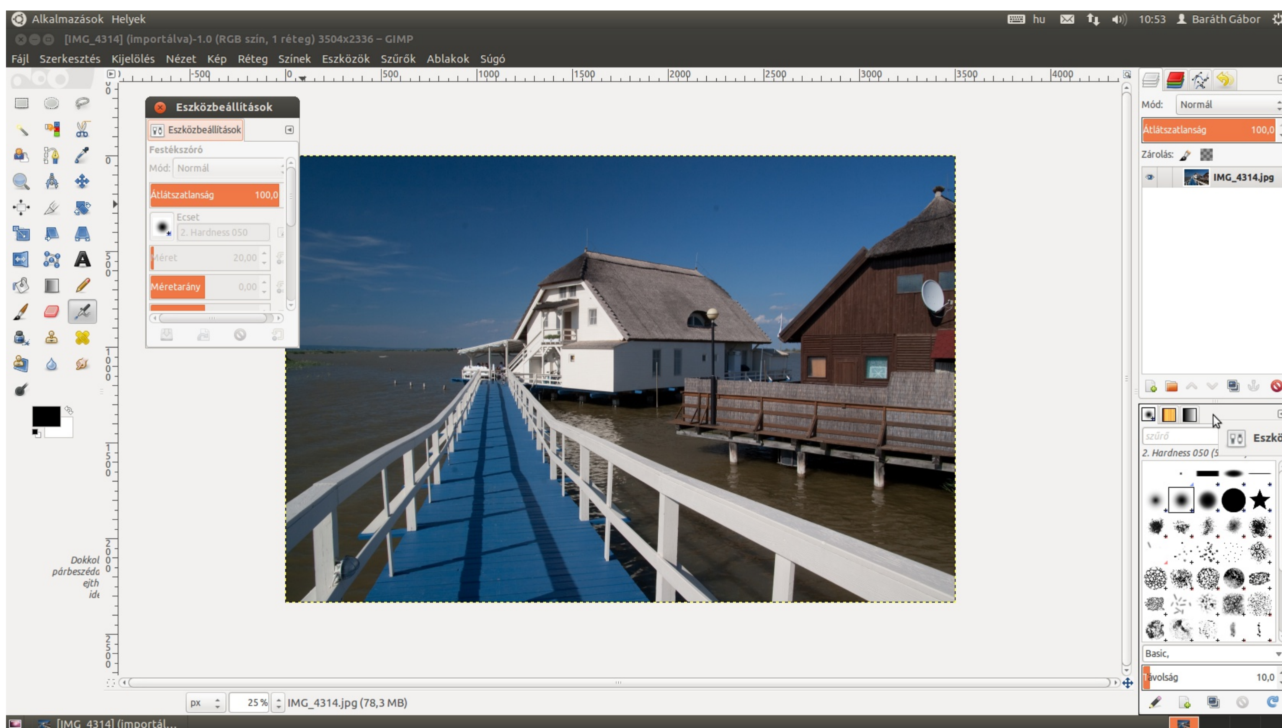
1 Induljunk ki a maximalizált egyablakos üzemmódból. Először szeretnék egy vékonyabb eszköztárat, hogy kevesebb részt vegyen el a képernyő hasznos területéből. Mindkét (jobb és bal oldali) dokkoló alján található egy vékony rész, ahol a dokkoló ablak mérete állítható – ahogy az a többi ablaknál is van. Ha azonban egyszerűen csak összehúzod a bal oldali ablakot, hogy két vagy három oszlopba kerüljenek az eszközök, a dokkoló ablak alján használhatatlanná válik az eszközök beállításának palettája. Ezért azt át kell helyezni máshova.



2 Vidd az egérmutatót a paletta címe fölé – jelen esetben ez az **Ecset** felirat –, majd miután a mutató átváltozik kézzé, nyomd le az egér gombját, és tartsd lenyomva, miközben a palettát a megfelelő helyre cipeled!



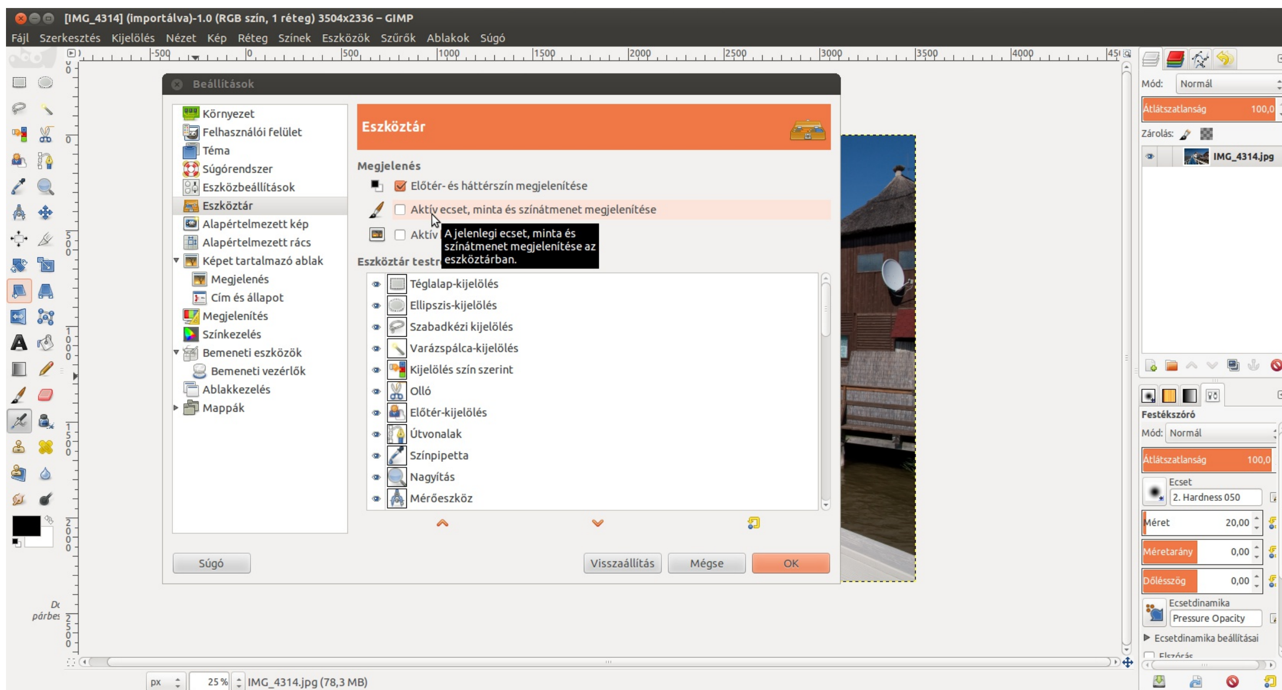
3 Na, most már csak be kellene rakni a lebegő ablakunkat a jobb oldali alsó részbe, és kész is vagyunk az átrendezéssel. Ehhez nem kell mást tenned, mint megragadni az egérrel a paletta fejlécét, és a megfelelő helyre húzni azt, ami jelen esetben a jobb oldali dokkolók alsó része. Ha esetleg nem sikerült a megfelelő helyre húzni, csak fogd meg a fület, és rángasd vele az ablakot a megfelelő pozícióba. Így változtathatod meg az ablakok sorrendjét is egy dokkoló ablakon belül.



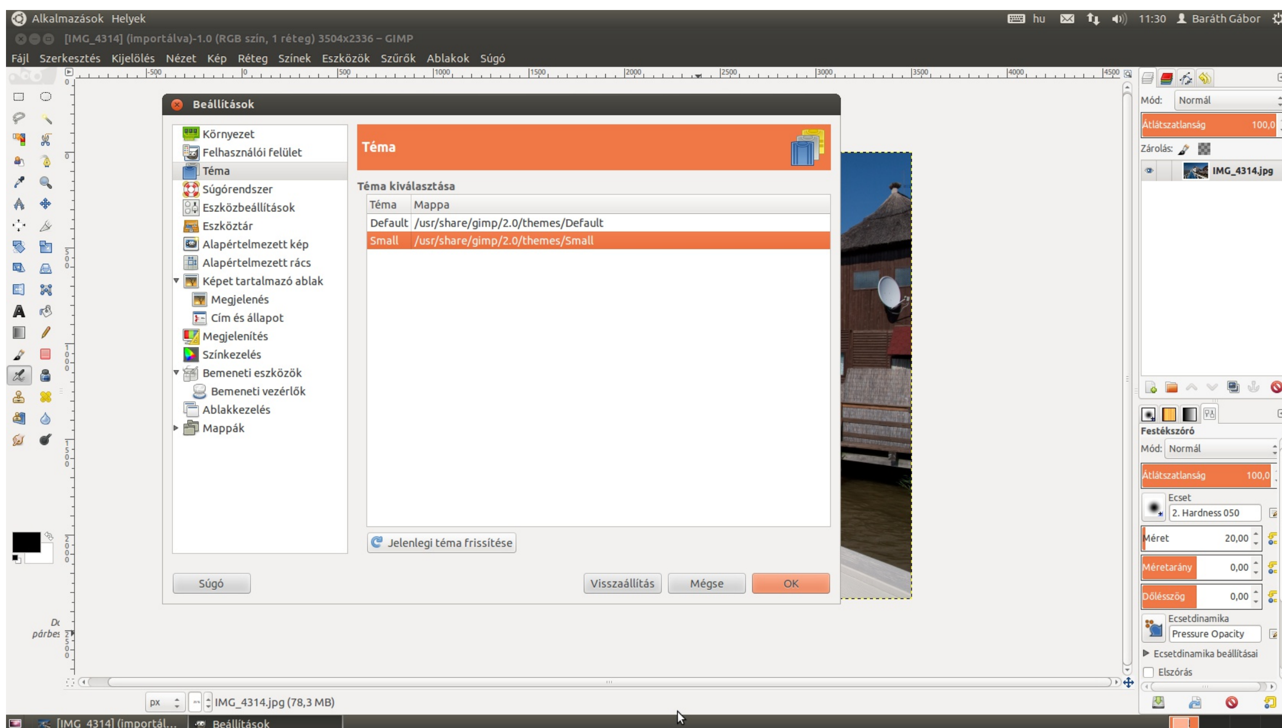
4 Most csináljunk az eszközök palettából kétoszloposat., hogy több helye legyen a munkaterületnek. Ezt úgy teheted meg, hogy megragadod az egérrel a paletta jobb oldalát például a középen található három kicsi pontnál, és balra tolod.

5 Menjünk még egy lépést tovább, és nézzük meg, hogy tüntetheted el azokat az eszközöket az eszköztárról, amelyeket soha sem használsz, és hogy tehetsz oda olyanokat, amelyekre sűrűn van szükséged. Ehhez nem kell mást tenned, mint kiválasztani a menüből a **Szerkesztés ▸ Beállítá-**

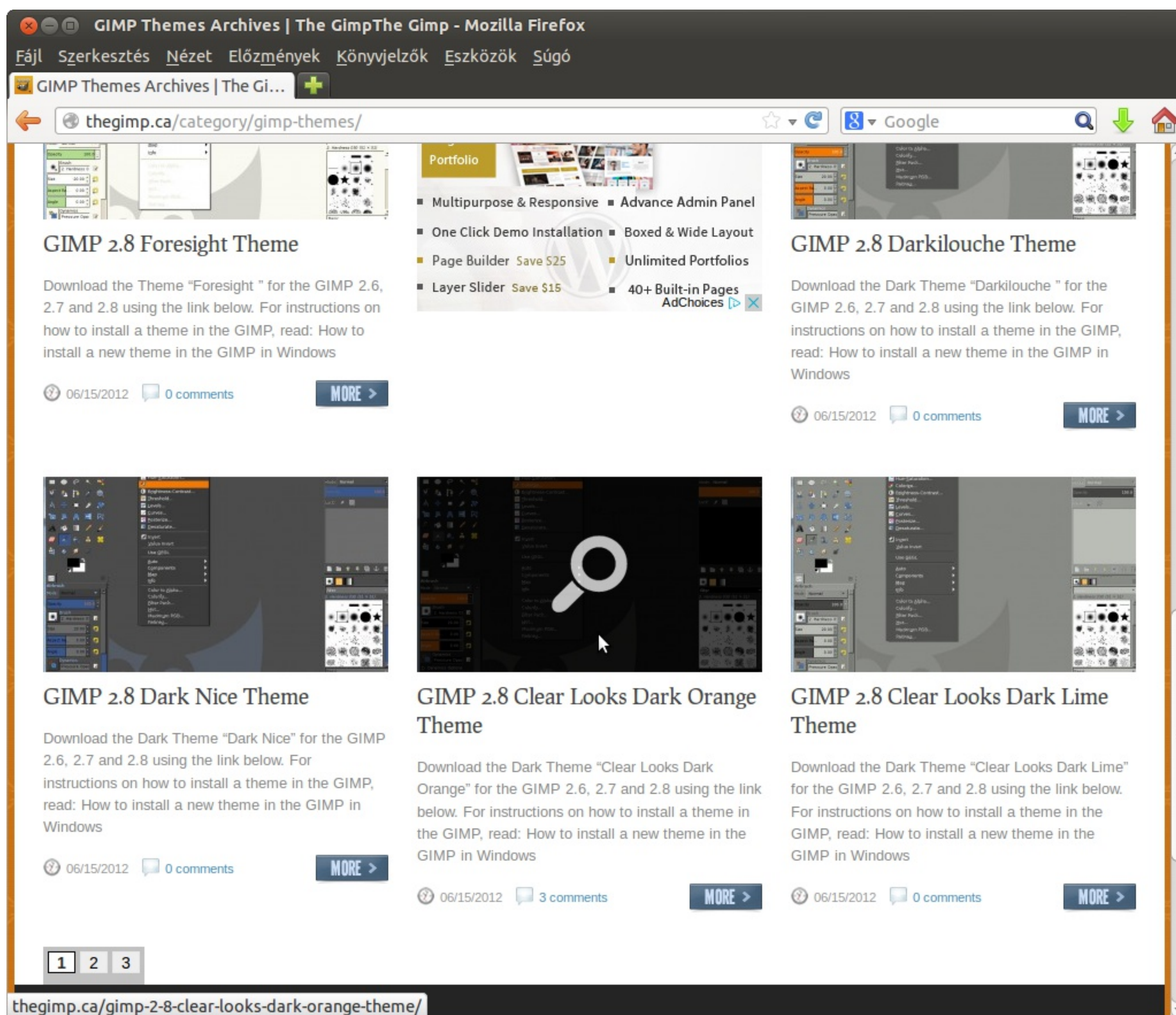
sok menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakban a bal oldalon az **Eszköztár** pontot. A megjelenő lap listájában (l. a képen) találod az eszközöket. Amelyik előtt kicsi szemet látsz, az látható az eszköztárban. A szemre kattintva kikapcsolhatod, az üres helyre kattintva pedig bekapcsolhatod az adott eszközt.



6 További helyet spórolhatsz, ha a Beállítások **Téma** lapján a **Small**, avagy kis ikonos témát választod.



7 Ha már a témáknál tartunk, megmutatom, hogy lehet a GIMP-hez új témát hozzáadni. Először is keresni kell egy jól kinéző témát az intraneten. Meglehetősen sok találatot fogsz kapni, különféle minőségű témákkal. A most következő sötét (fotósoknak való téma) a gimp.ca oldalról származik.

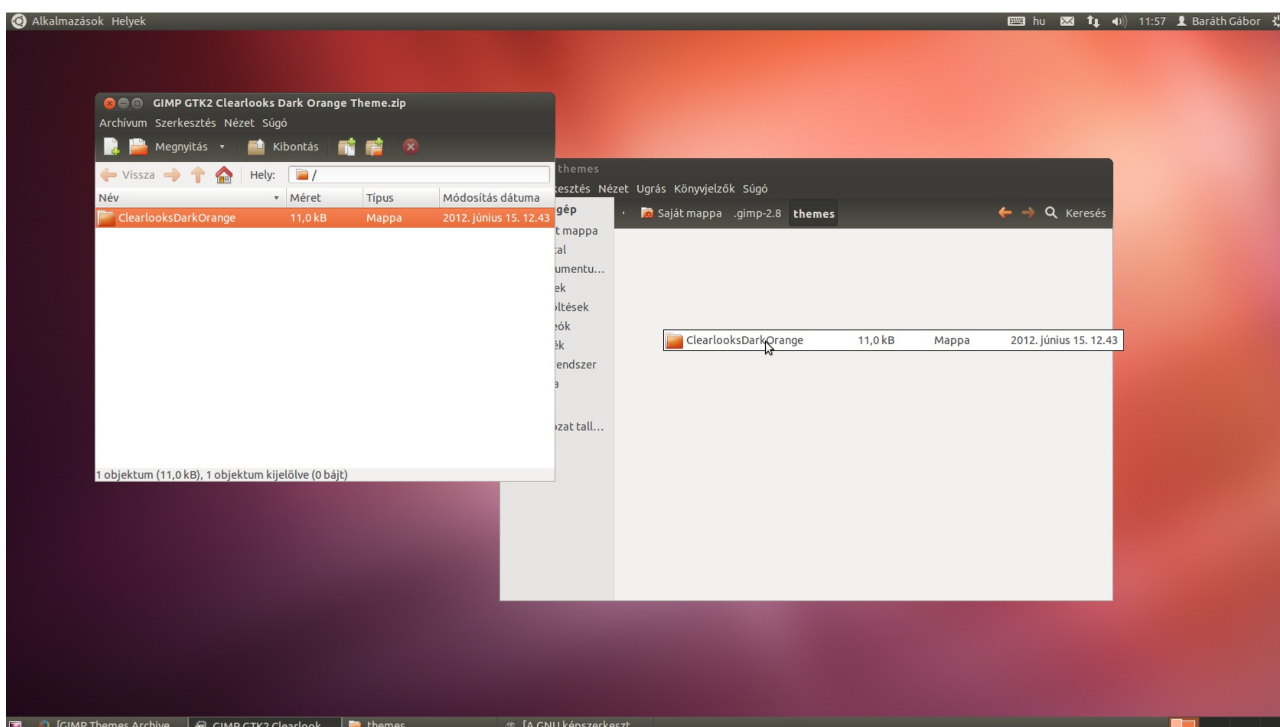


8 A letöltött fájlt – ami általában valamilyen archívum, jelen esetben ZIP fájl – meg kell nyitni, és a benne található mappát a megfelelő könyvtárba másolni, amely

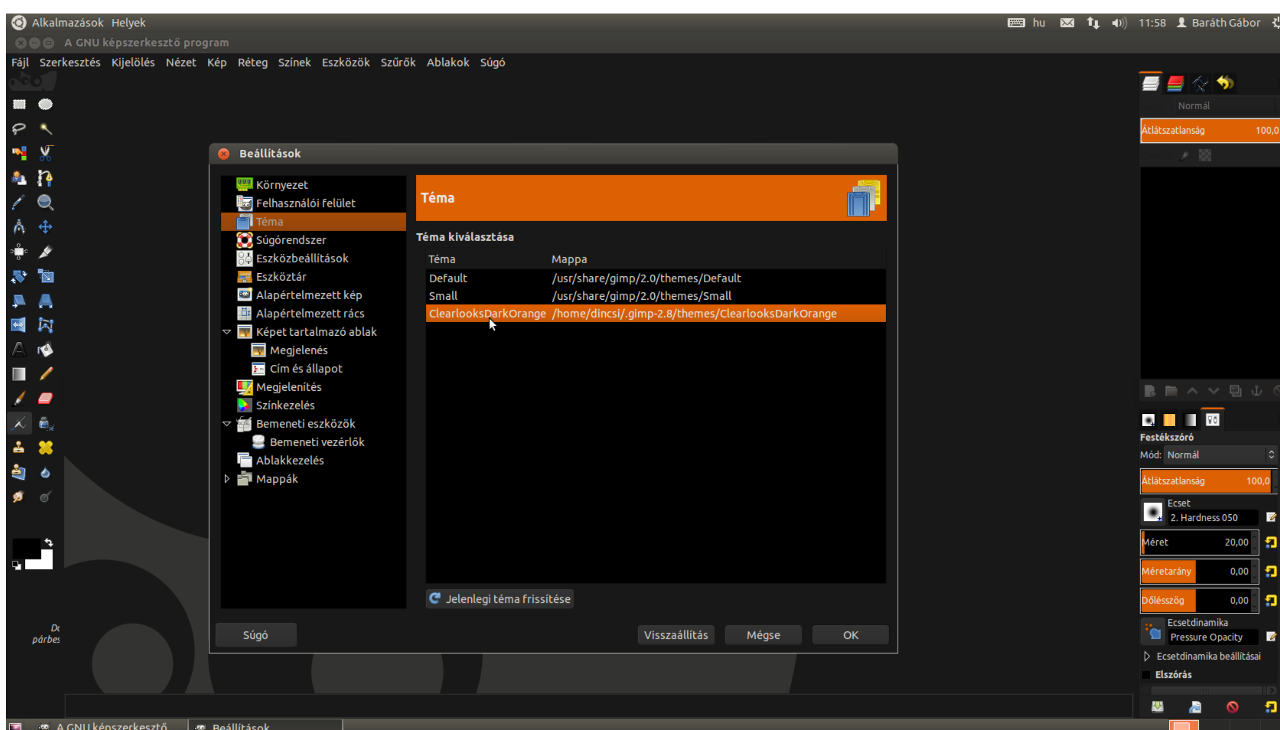
a) **Linux** operációs rendszeren a felhasználó könyvtárában a .gimp-[verziószám]/themes;

b) **Windows** esetén a C:\Program Files\GIMP-[verziószám]\share\gimp\2.0\themes;

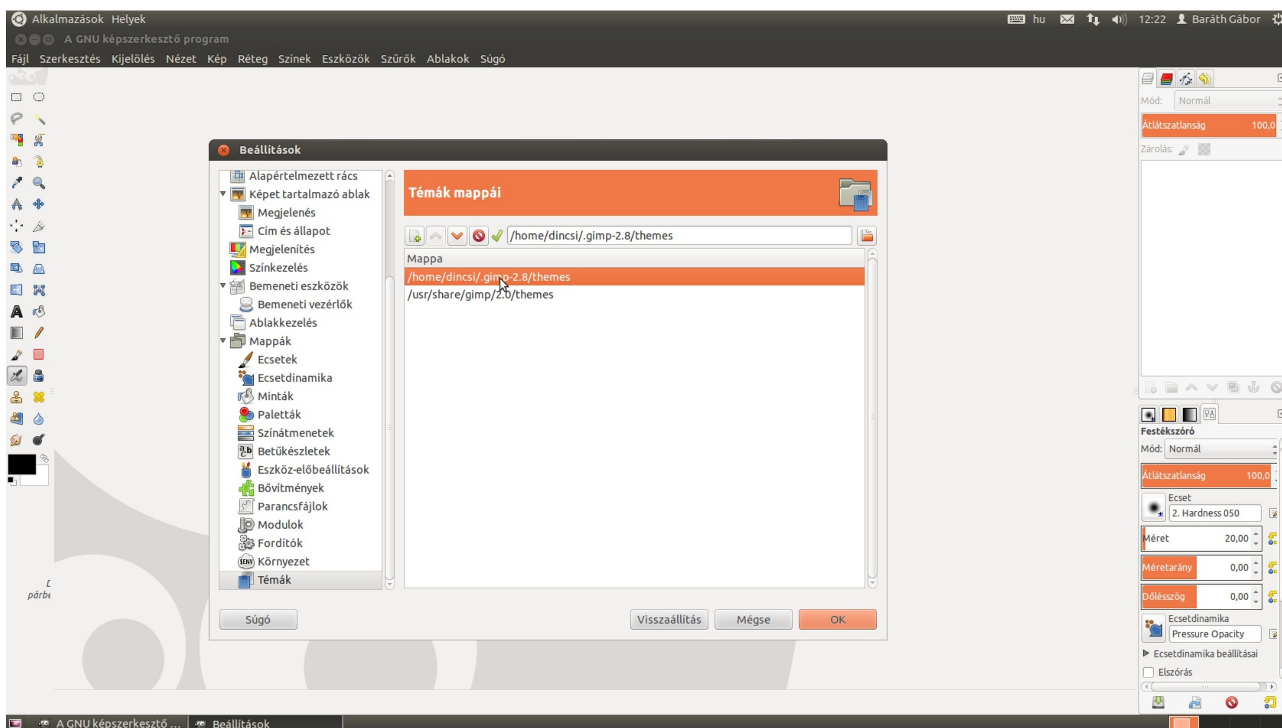
c) **Mac OS X**-en pedig a GIMP.app-on belül a Resources :: share :: gimp :: [verziószám] :: themes mappa.



9 Ezek után a GIMP-ben a Témák között megjelenik az új téma, és már csak rá kell kattints a nevére, hogy lásd a hatást. (Sajnos, tapasztalatom szerint nem minden téma kompatibilis minden verziójú és operációs rendszeren futó GIMP-pel, ezért előre felkészítelek, hogy bánj velük csínján.)

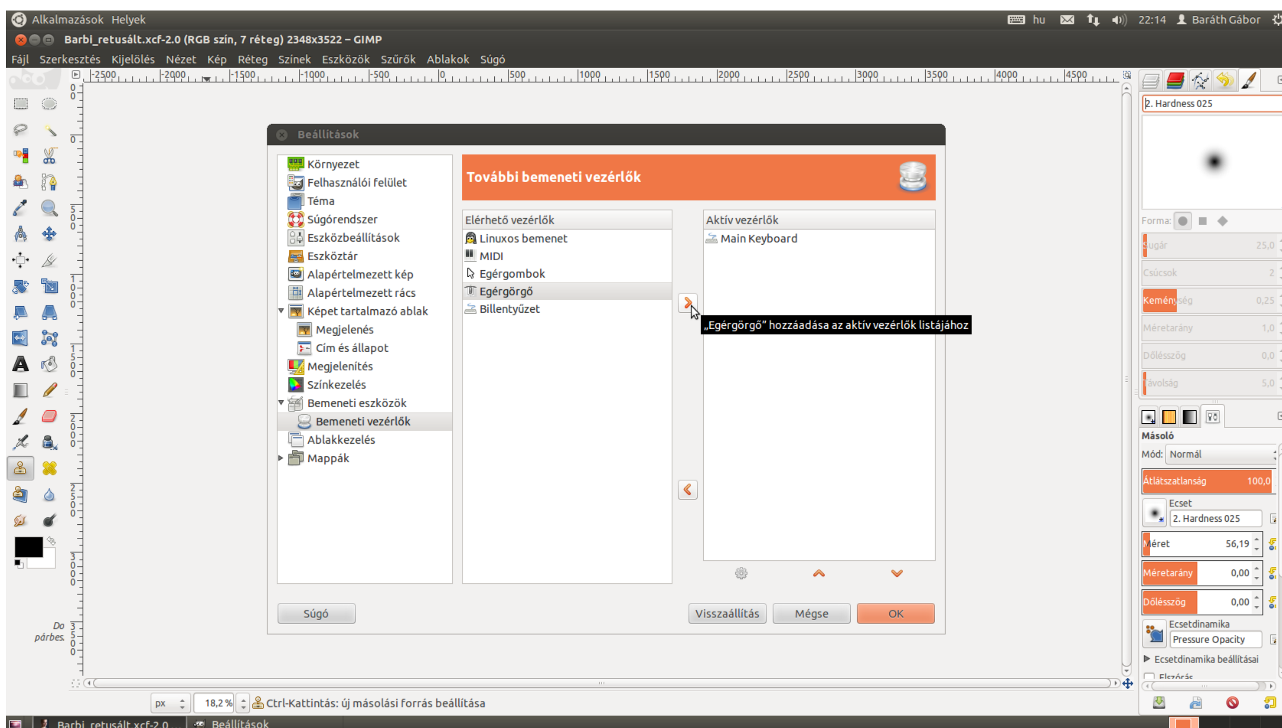


Ha kíváncsi vagy, hogy mit melyik könyvtárban keres a GIMP, válaszd ki a **Beállítások** ablakban a **Mappák** pontot, és a megfelelőt – jelen esetben a Témák pontot – választva megnézheted a beállításokat, sőt akár át is állíthatod őket.



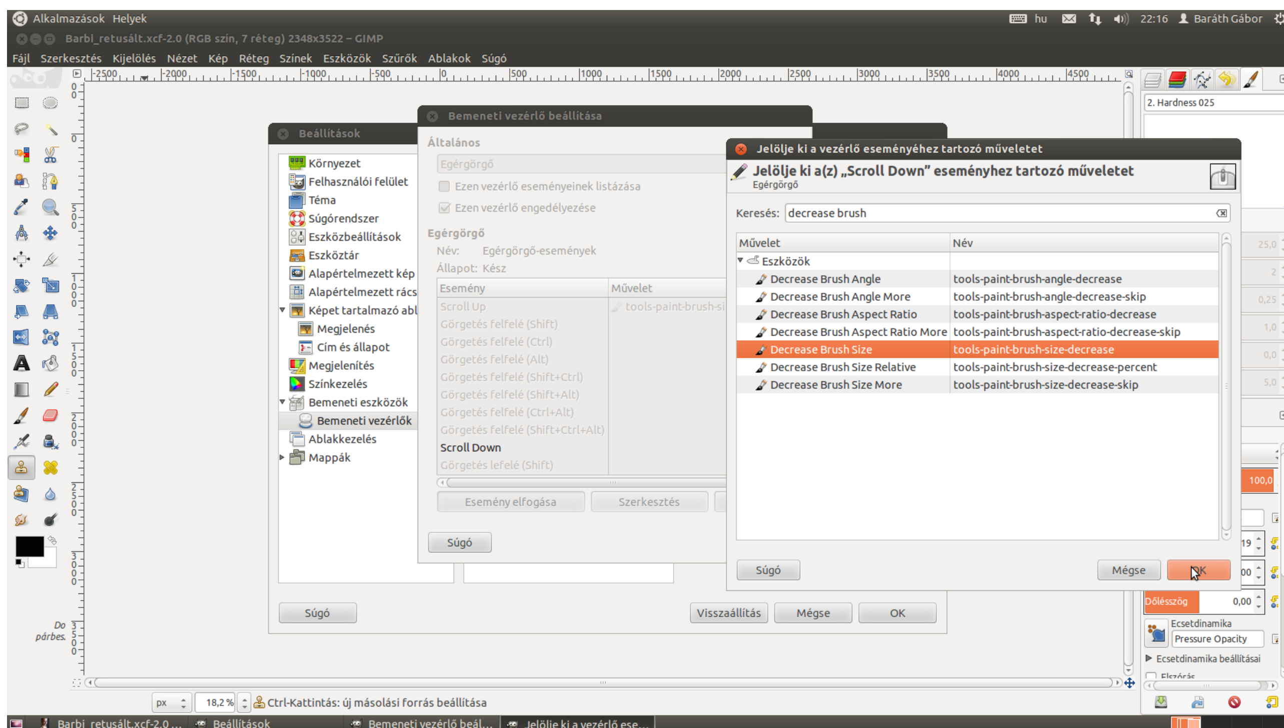
10 Manapság már alig van olyan egér, amelynek ne volna görgője. Ezt a görgőt használhatod természetesen a kép föl-le mozgatásához – vagy a ⇧ billentyű nyomva tartása mellett a jobbra-balra – mozgatáshoz az ablakban, de én úgy állítottam be a GIMP-et, hogy az ecset méretét a görgők segítségével tudjam állítani. Ezzel természetesen feláldoztam az ablakban való vertikális görgetést.

11 Nos, ha ez neked sem nagy gond, akkor nyisd meg a **Szerkesztés ▸ Beállítások** panelt, és bal oldalon válaszd a **Bemeneti vezérlők** fület, majd kattints az **Egérgörgő** pontra, és a nyíllal add hozzá az Aktív vezérlőkhöz!



12 Kattints az Egérgörgő vezérlőre duplán, majd rendeld hozzá a **Scroll Up** (felfelé görgetés) eseményhez az **Increase Brush Size** (Ecset méretének növelése), a **Scroll Down** (lefelé görgetés) eseményhez pedig a **Decrease Brush Size** (Ecset méretének csökkentése) műveletet a követke-

zőképpen: kattints duplán az adott esemény nevén, majd a megjelenő ablakba kezdd el beírni a megfelelő művelet nevét, majd amint meglátod a listában, kattints rá, és végül az **OK** gombra!

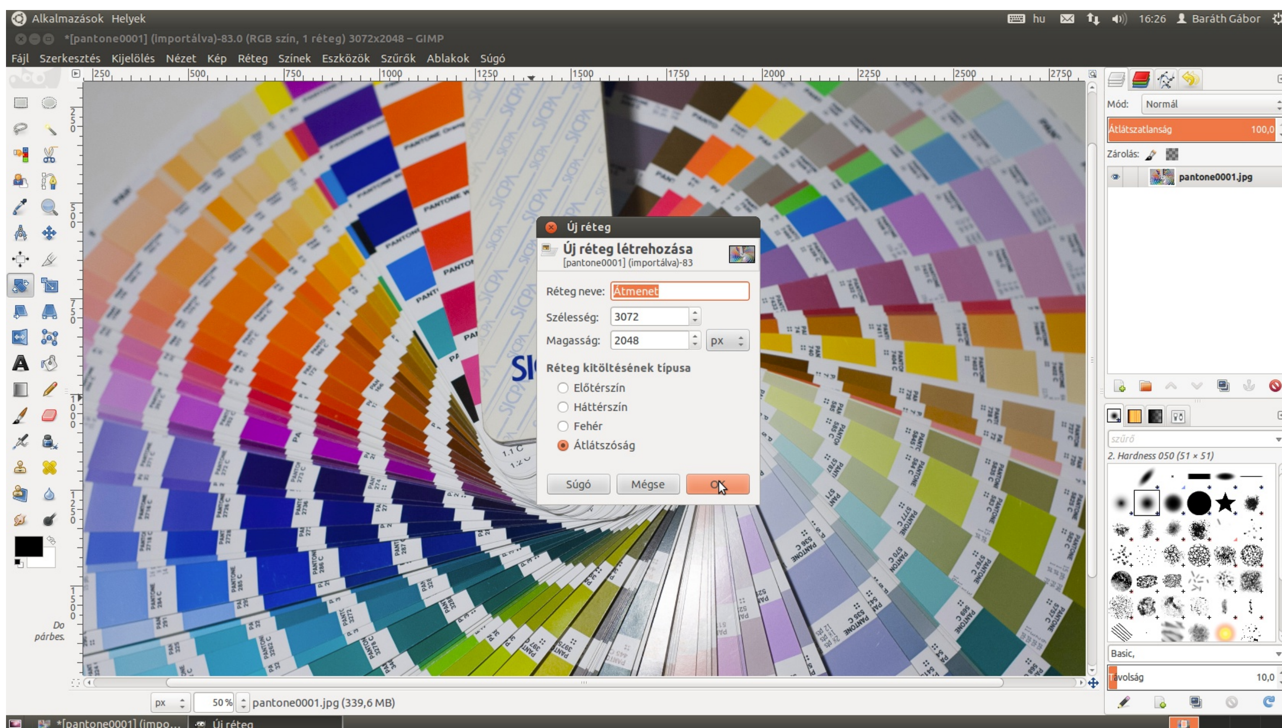


2.5. RÉTEGEK ÉS RÉTEGMASZKOK

A GIMP egyik érdekes tulajdonsága, hogy a képet több egymásra rakott rétegből állítja össze, hasonlóan ahhoz, ahogy régen a rajzfilmek készültek. Ott átlátszó fóliára volt a háttér festve, ahogy a szereplők is külön fóliákra. Ennél a GIMP azonban sokkal többet tud, mert meghatározhatod a két réteg közötti átlátszósági (vagy átlátszatlansági) módot, és a maszkok segítségével azt is, hogy a kép mely részletei mennyire legyenek átlátszóak.

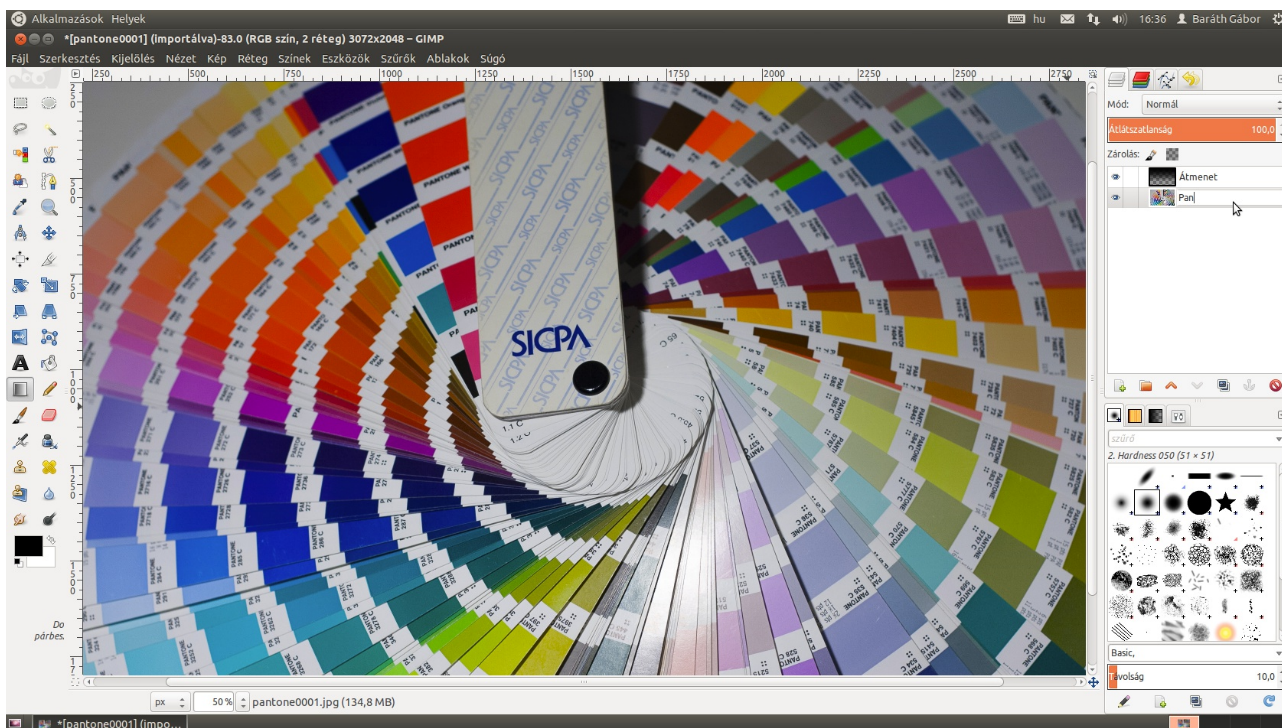
Üres réteg hozzáadása

Ha rajzolni szeretnél, esetleg egy vagy több kép részleteit egymásra helyezni, jó ötlet lehet új réteget létrehozni az aktuálisan kiválasztott réteg felett. Ehhez kattints a **Rétegek** paletta, azaz dokkolható párbeszédablak alján található **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonra ( ), vagy válaszd a **Réteg ▸ Új réteg...** menüpontot! A megjelenő párbeszédablakban írd át a réteg nevét, és válaszd ki, hogy milyen színű réteget szeretnél! A legtöbb esetben az átlátszóság meg fog felelni.



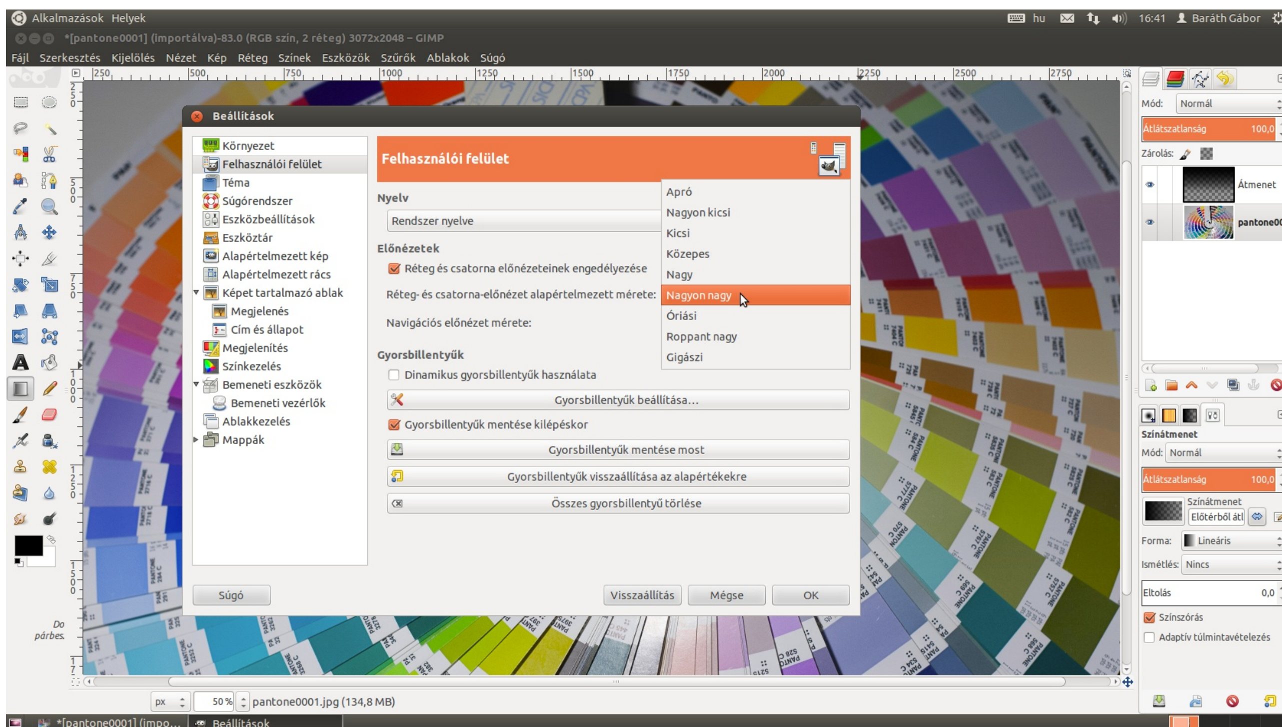
Réteg átnevezése

Jó ötlet elnevezni a rétegeidet, hogy ne csak az apró bélyegkép alapján tudd később azonosítani őket. A legegyszerűbb módszer, ha kettőt kattintasz a réteg nevén az egérrel, és elkezded beírni az új nevet. Ha végeztél, üsd le az ↵ billentyűt!



Hogyan csináljunk nagyobb előnézeti képet a rétegeinkhez?

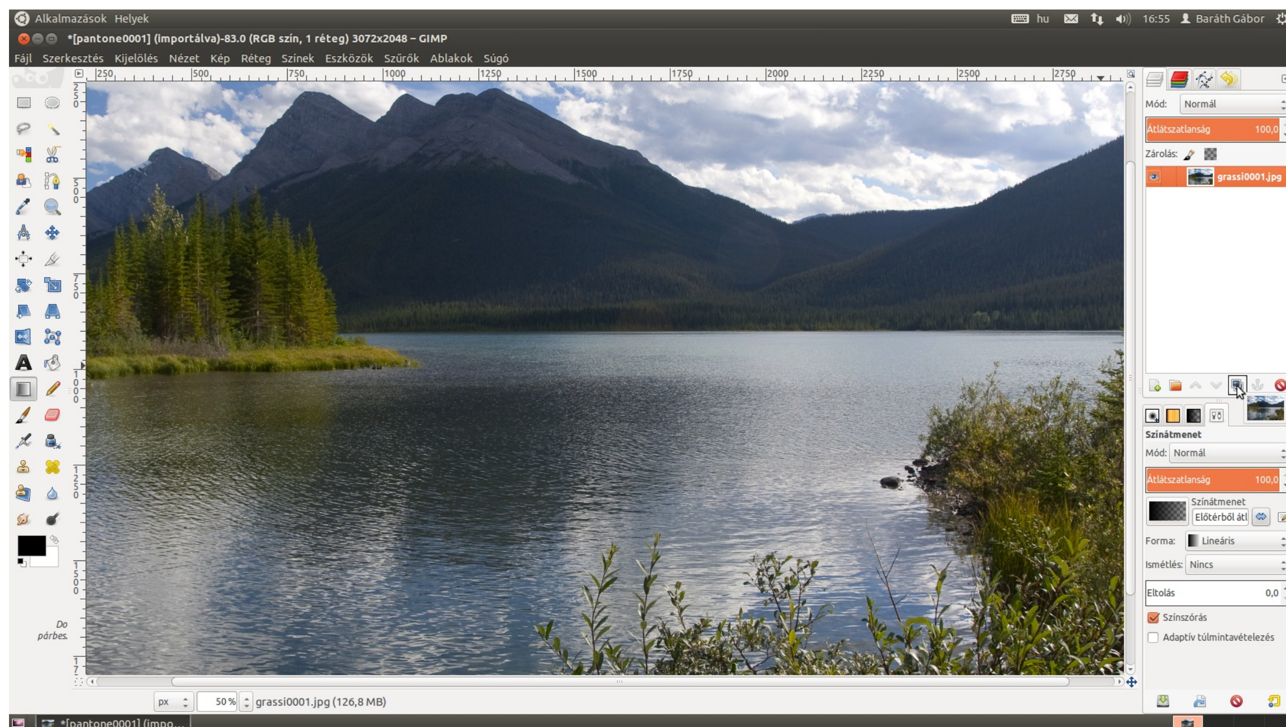
Válaszd ki a menüből a **Szerkesztés ▸ Beállítások** pontot, és kattints a bal oldali sávon a **Felhasználói felület** fülre, majd állítsd be a **Réteg- és csatorna-előnézet alapértelmezett méretét** egy szimpatikus értékre! A következő induláskor a rétegek előnézete már az új értéknek megfelelő lesz.



Réteg lemásolása

Fényképek kidolgozása során talán ez a legtöbbször használt, rétegekkel kapcsolatos művelet, ezért érdemes megjegyezni, hogy a hozzá tartozó Ctrl+⇧+D gyorsbillentyűt. Persze itt is használhatod a jól bevált kattintós módszert: nem kell mást tenned, mint a másolni kívánt rétegre kattintani, majd alul a **Másolat készítése és hozzáadása** ikonra (🖼) kattintani. Ha jobb sze-

reted a vonszolós verziót, a réteget az egér gombjának nyomva tartása mellett rá is húzhatod az ikonra. És ha órabérben dolgozol, ott a lehetőség, hogy a menüből kiválaszd a **Réteg ▸ Réteg kétszerezése** pontot (természetesen egérrel, nem pedig az Alt lenyomásával megjelenő gyorsbillentyűkkel).



Képfájl hozzáadása új rétegként

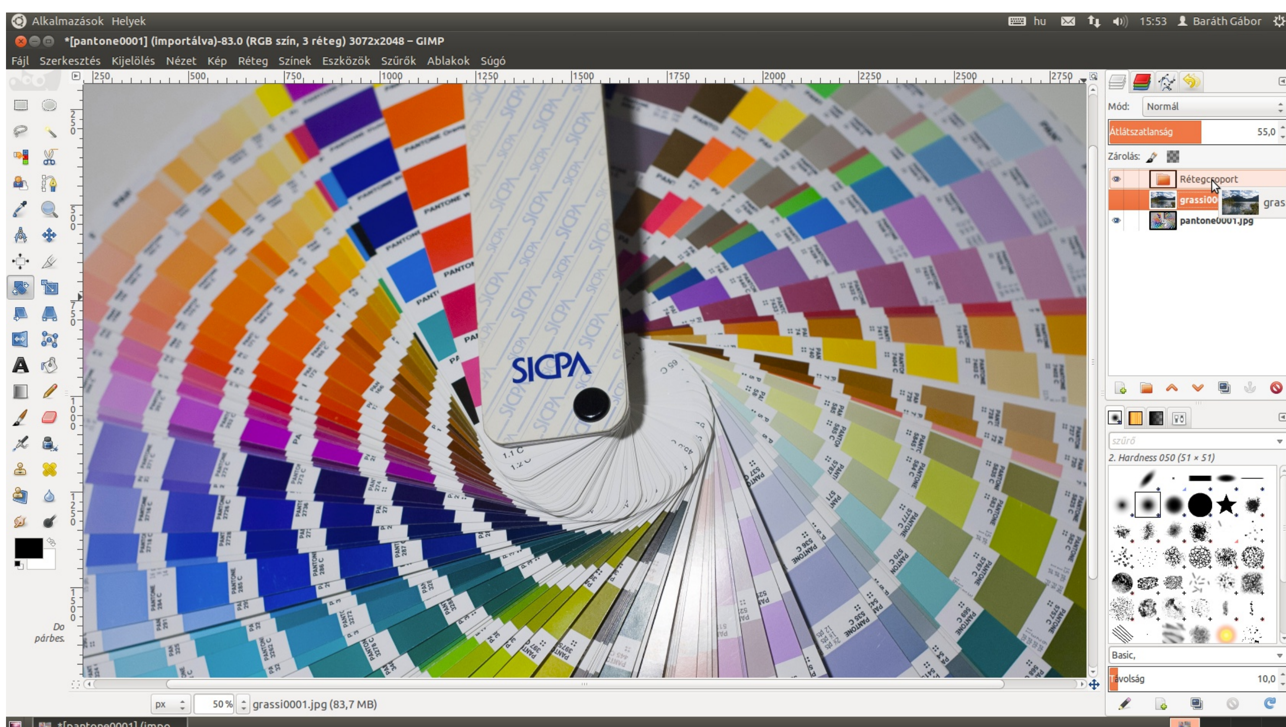
Ha több képből szeretnél montázst készíteni, érdemes az egyes fotókat nem külön képekbe tölteni be, hanem egy kép több rétegeként. Ehhez válaszd ki a menüből a **Fájl ▸ Megnyitás rétegekként...** pontot, vagy használd a Ctrl+Alt+O gyorsbillentyűt! A megjelenő párbeszédablakban akár több fájlt is kiválaszthatsz, ha az egérkattintásokkal egy időben nyomva tartod a ⇧, illetve a Ctrl billentyűket.

Réteg törlése

A réteg törlésére szintén a lehetőségek tárháza kínálkozik. Talán a legegyszerűbb, ha a réteg kiválasztása után az **Ezen réteg törlése** ikonra (🚫) kattintasz a paletta alján. Házi feladat: gyűjteni még háromféle módszert az előzőekben leírtak alapján.

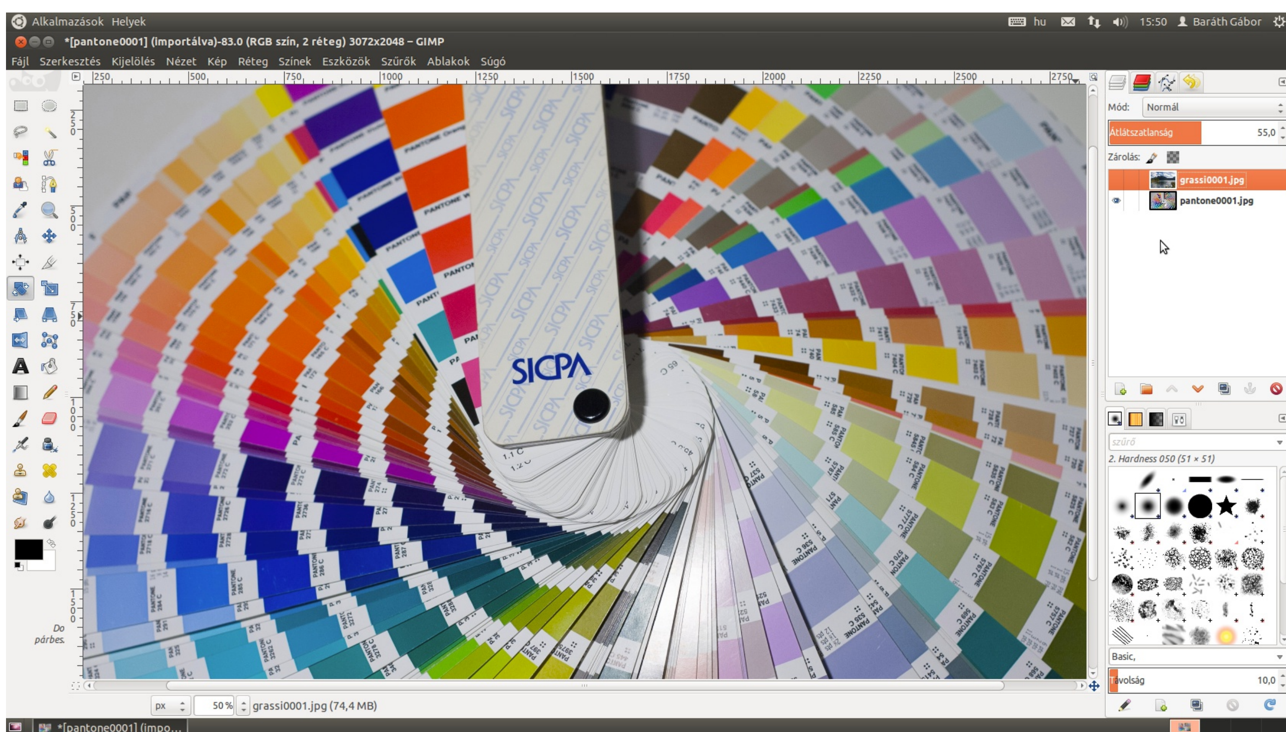
Rétegek mozgatása

Mivel a rétegek egymás feletti sorrendje nagyon fontos a végső kép kiszámolásakor, sokszor lesz szükségünk az egyes rétegek mozgatására. Ennek a legegyszerűbb módja, ha megragadjuk az egérrel, és egyszerűen csak a helyére húzzuk a **Rétegek** palettán.



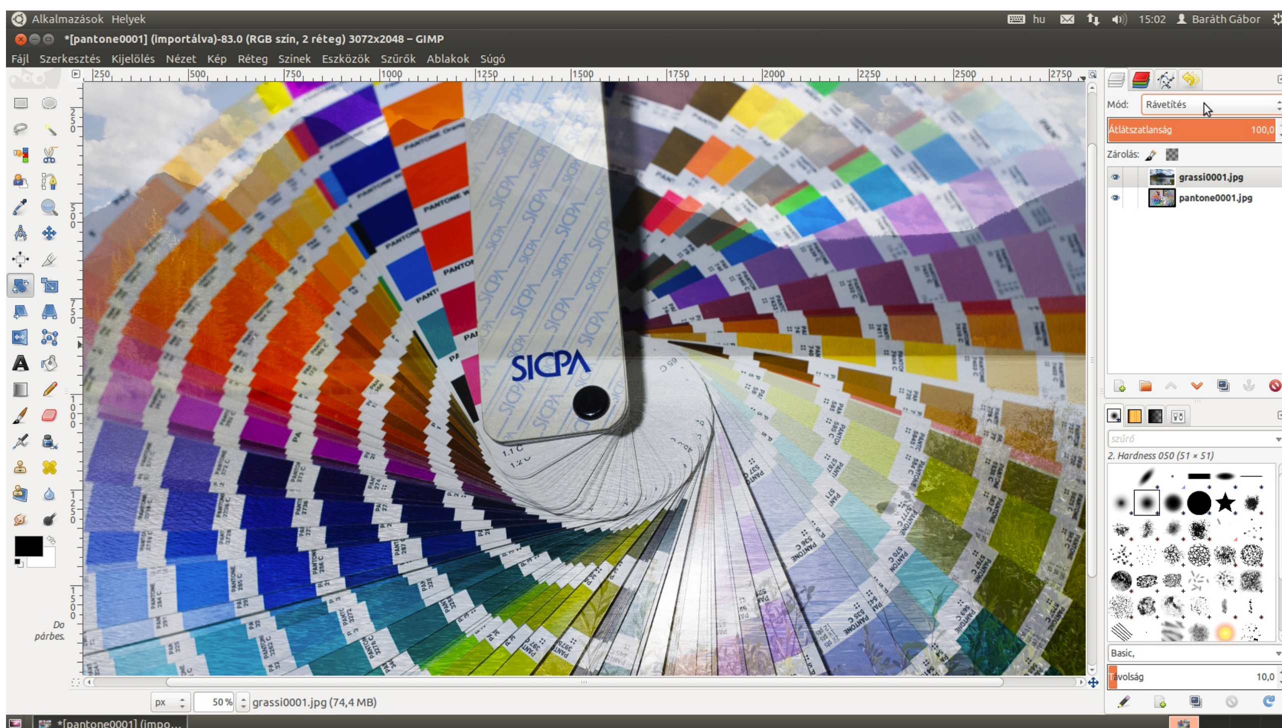
Láthatóság

Ha egy rétegre – egy időre – nincs szükséged, de nem akarod letörölni, a réteg előtt található kis szem ikonra (👁) kattintva kikapcsolhatod azt. A szem ikon helyére kattintva bármikor visszakapcsolhatod a réteget.



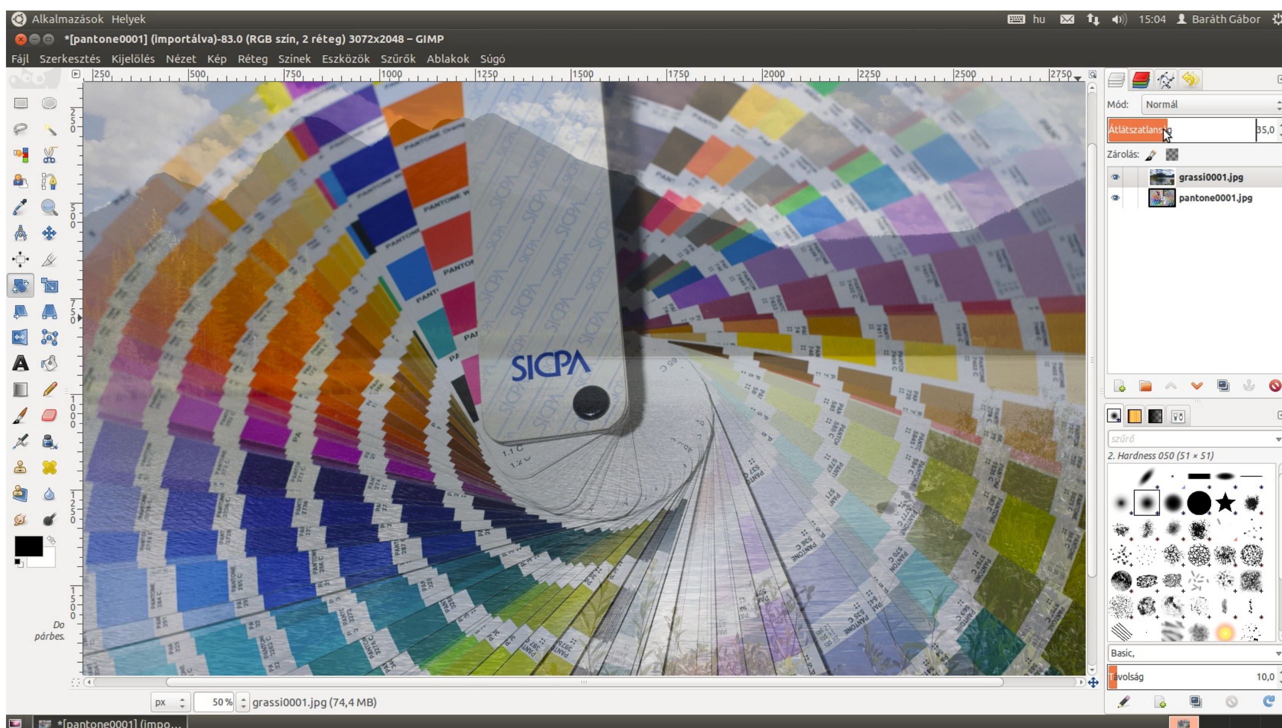
Réteg összhatás módok

A GIMP többféle matematikai módszerrel számolja ki az egymás felett található rétegek eredő képét. Ezeket a **Mód** legördülő listából választhatod ki. Ha a **Rávetítést** választod (és az átlátszóságot is beállítod), a GIMP olyan eredményt fog produkálni, mintha a két képet vetítőgéppel egymásra vetítetted volna.



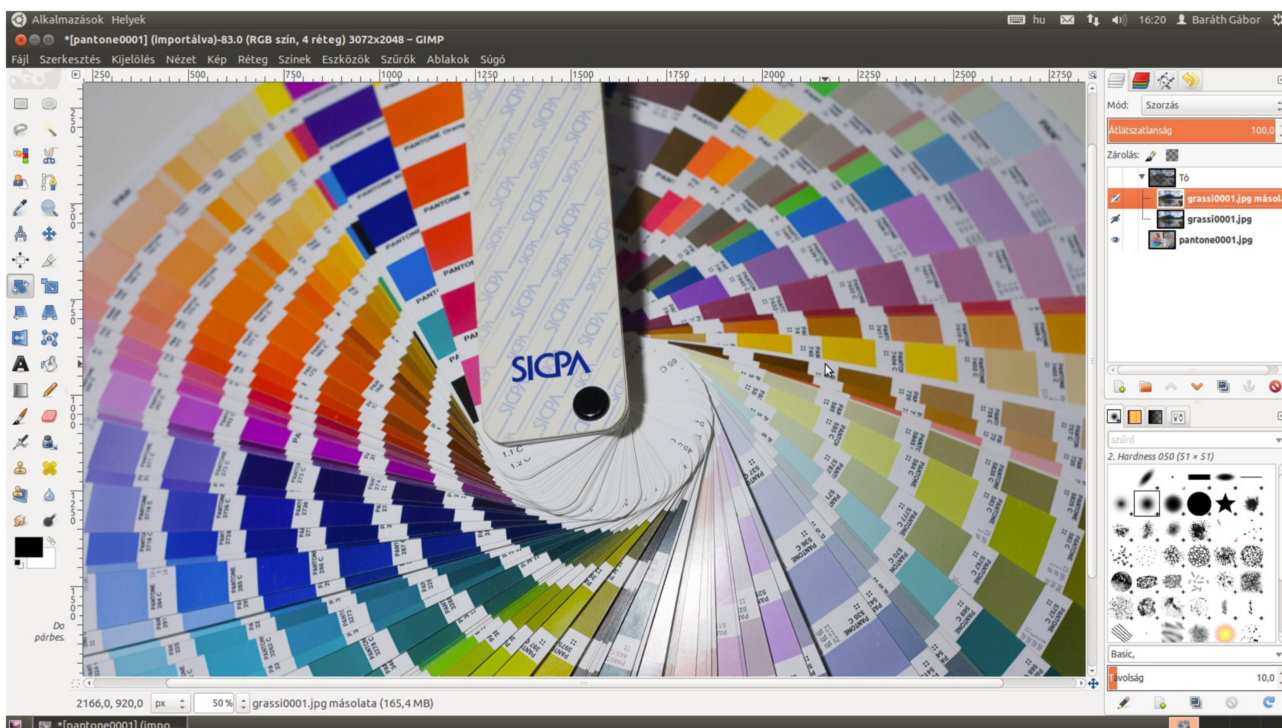
Átlátszóság kezelése

A **Mód** legördülő lista alatt található csúszka segítségével azt választhatod ki, hogy a felső réteg mennyire legyen átlátszatlan. Minél kisebb ez az érték (az átlátszatlanság), annál átlátszóbb lesz a felső réteg. Az értéket több módszerrel is beállíthatod. Először is, a számra kattintva beírhatsz egy értéket. Másodszor, a szám mögött található nyilakkal egyesével növelheted vagy csökkentheted az értéket. Harmadszor, a sáv felső részén – ahol felfelé mutató nyíllá alakul az egérmutató – kattintva az adott értékre állíthatod be a csúszkát, és negyedszer, a sáv alsó részén – ahol jobbra-balra mutató nyilat látsz a kurzor helyén – az egér gombját nyomva tartva, és az egeret húzva tizedes lépésközzel finomhangolhatod az értéket.



Csoportosítás

Ha vannak együtt kezelendő rétegeid, jó ötlet csoportosítani őket, így egyszerre tudod őket mozgatni, és a láthatóságukat is egyszerre lehet vezérelni a rétegek kezelésénél már megismert módon. Új csoportot a **Rétegek** paletta alján található **Új rétegcsoport** ikonra (📁) kattintva, vagy a **Réteg ▸ Új rétegcsoport** menüpont kiválasztásával hozhatsz létre. A rétegek között megjelenő új rétegcsoportba az egér segítségével mozgathatjuk be a kívánt rétegeket.

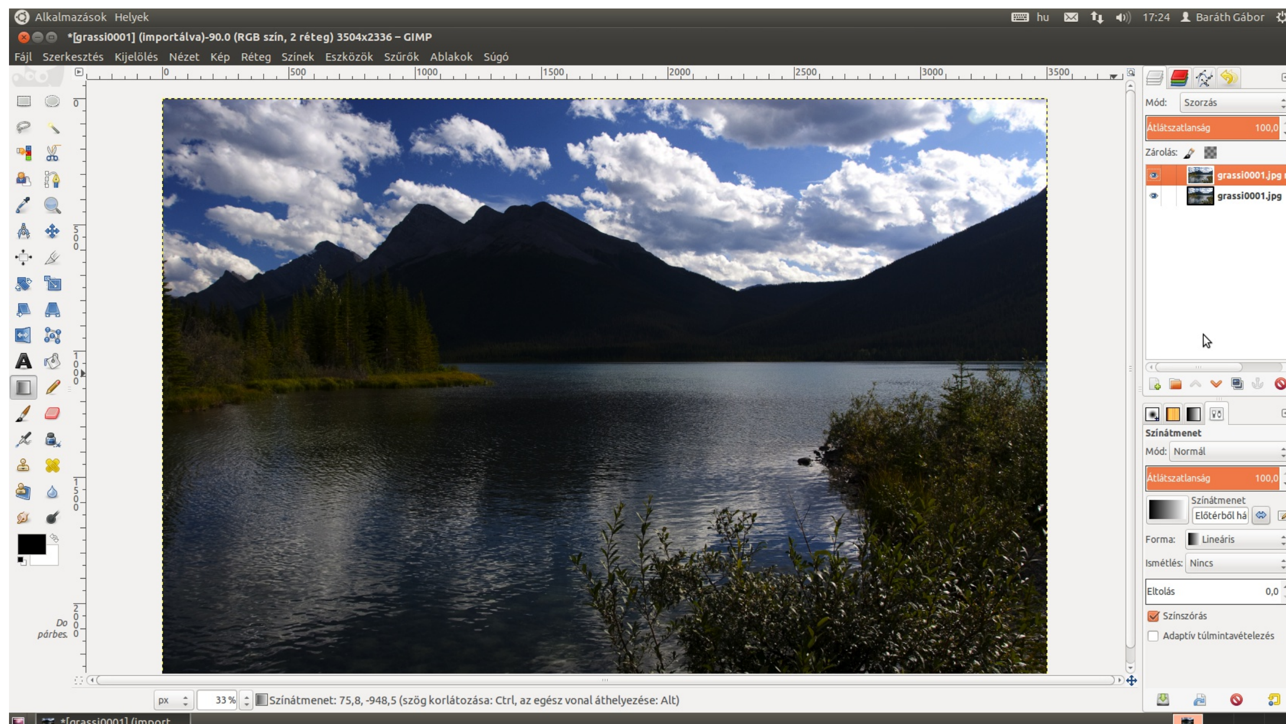


Maszkok működése

A rétegmaszk valójában egy, a réteg méretével megegyező szürkeárnyalatos réteg, amely azt mondja meg a GIMP-nek, hogy az egyes pontok mennyire legyenek átlátszóak. A fekete pontok-

hoz tartozó képpontok a rétegen nem látszanak át, míg a fehér pontokhoz tartozókat a GIMP 100%-ig figyelembe veszi a végső kép kialakításakor. A középszürke pontokhoz tartozó képpontok 50% súllyal esnek latba.

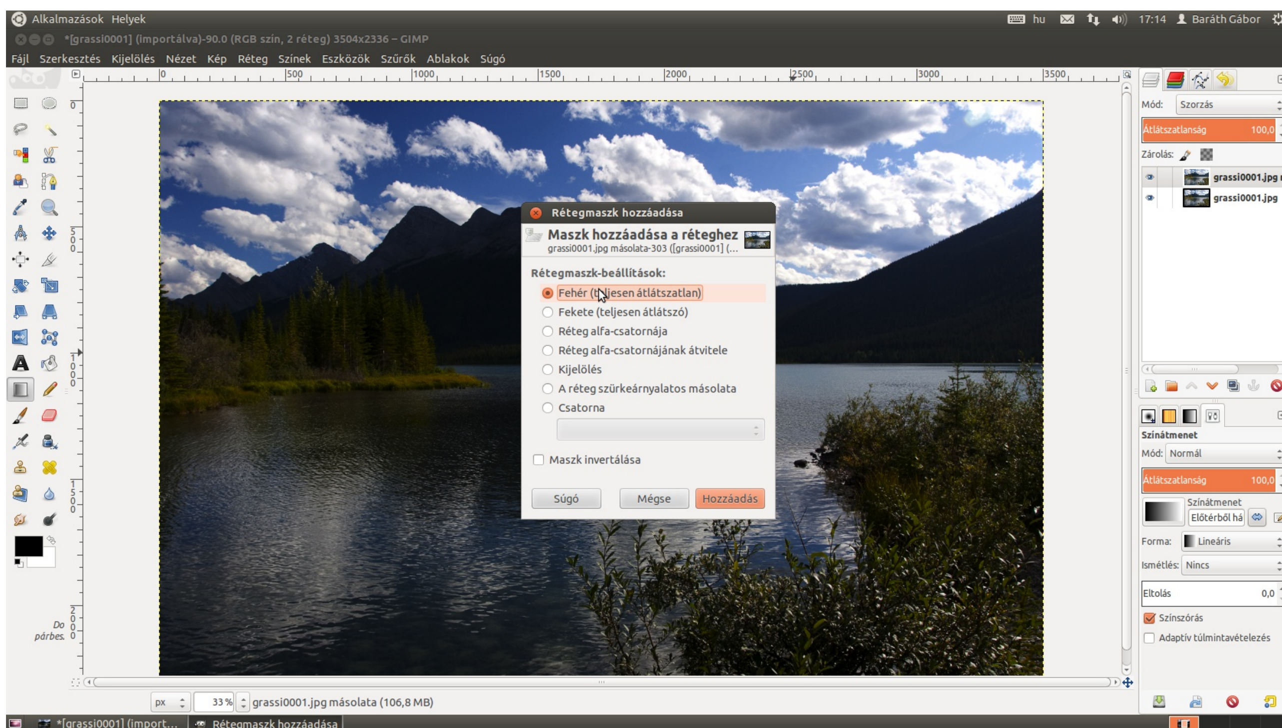
Gyorsan nézzük meg, mire jó ez! Tegyük fel, hogy van egy fotónk a Grassi-tavakról (nekem tényleg van). Ezt betöltöttük, és az előzőekben leírt módon megkettőztük a fotót tartalmazó réteget, majd a **Szorzás**ra állítottuk a réteg összhatás módot, ami alapvető trükk, ha jó kontrasztos fotót szeretnénk kapni.



Ezzel csak az a baj, hogy bár az ég tetszik, a tó maga nagyon sötét, ott nem kellene a **Szorzás**nak érvényesülnie. Na, ezt rögtön megszereljük, ugyanis pont az ilyesmire szolgál a rétegmaszk.

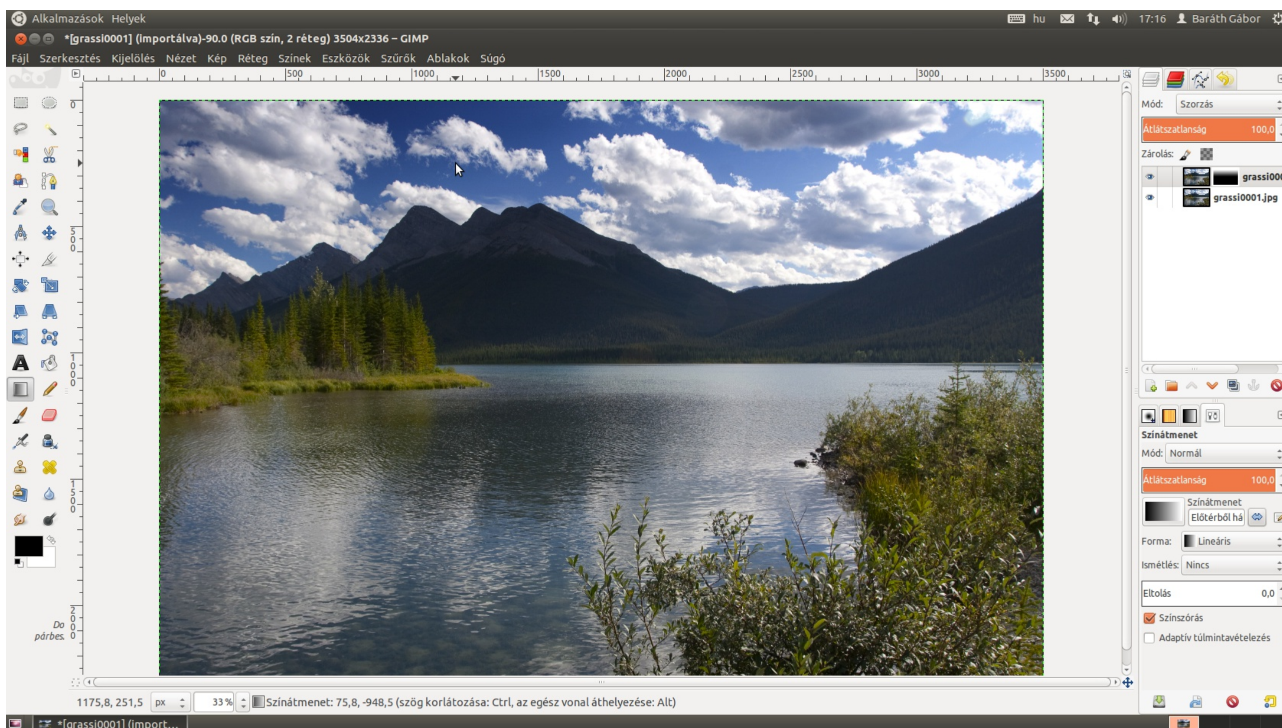
Maszk hozzáadása

Először is hozzá kell adnunk egy rétegmaszkot a réteghez a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** menüponttal. A megjelenő párbeszédablakon ki kell választani, hogy milyen alapértelmezéssel jöjjön létre a maszk. Most a **Fehér (teljesen átlátszatlan)** értéket választottam.



Maszk kidolgozása

Mivel a maszk egy szürkeárnyalatos réteg, amelyet – ugyanúgy mint egy szürkeárnyalatos képet – a GIMP összes eszközével módosíthatsz, most egy átmenetes kitöltést választottam úgy, hogy fotó tetején lévő fehérből a tó vonalánál feketébe menjen át, és ezzel színeztem ki a maszkot, aminek a bélyegképét a felső réteg mellett láthatod. Ennek az lett az eredménye, hogy a kép felső részén az ég kontrasztja megnőtt, de ez a tó szintjéig folyamatosan csökken, ahol már csak az eredeti kontraszt látható.



Mikor melyik?

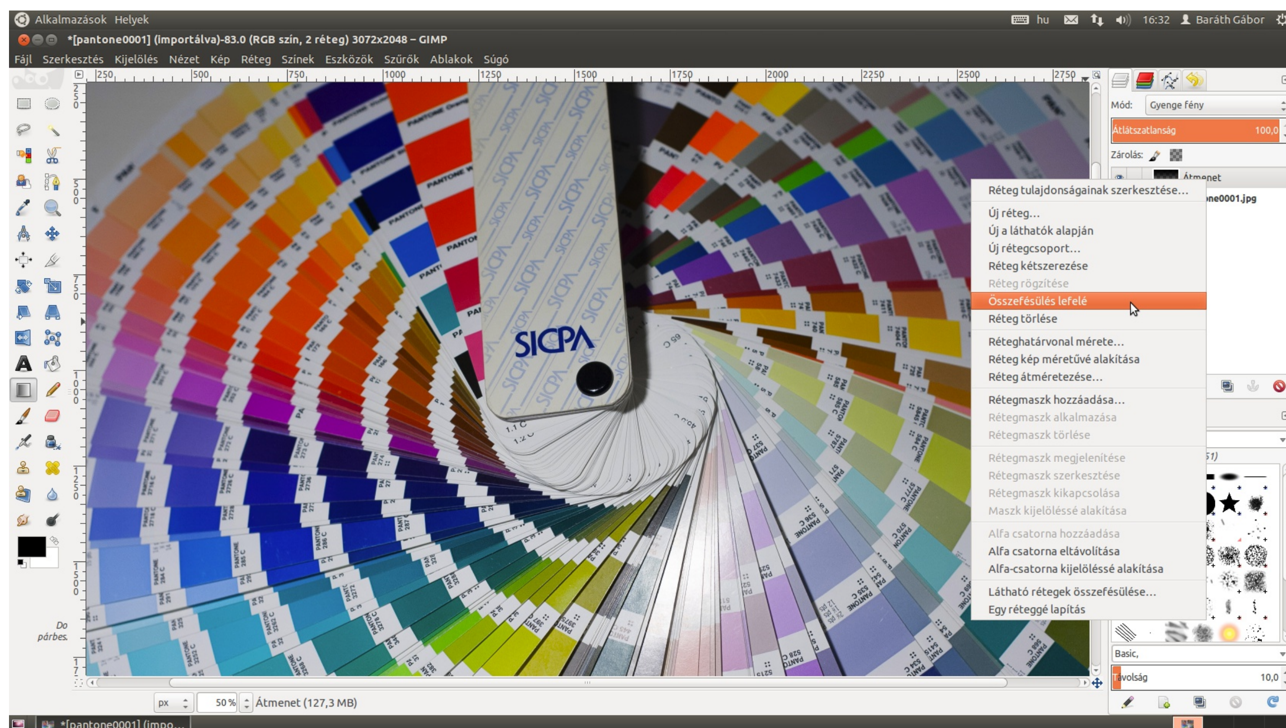
Mielőtt bármit is csinálnál a rétegmaszkokkal, érdemes megnézned, hogy a maszk, vagy maga a réteg van-e kiválasztva a kijelölt rétegben. Az ellenőrzés nagyon egyszerű a **Rétegek** palettán:

amelyik bélyegképe körül a fehér keret van, arra fogsz rajzolni. Ha a másikra szeretnél váltani, csak kattints a bélyegképére: ha a réteggel szeretnél dolgozni, akkor az első színesre, ha a maszkkal, a második fekete-fehérre.

Maszk törlése

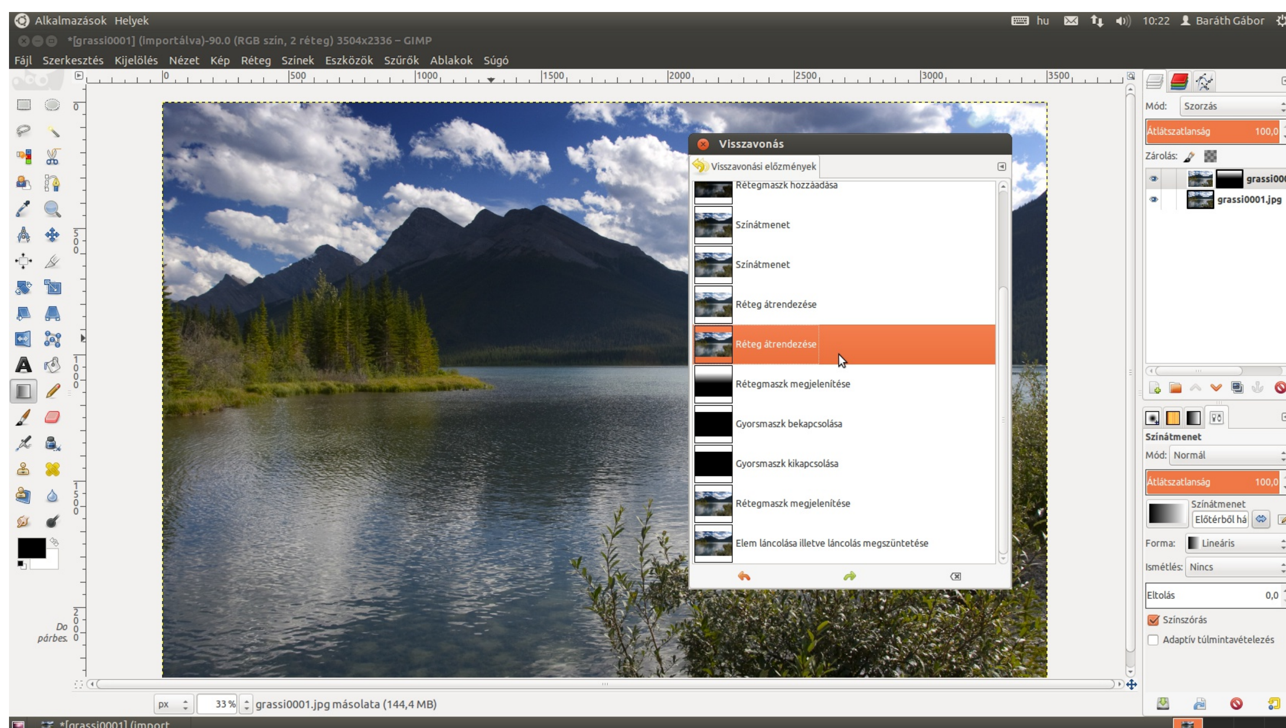
A feleslegessé vált vagy végleg elrontott maszkot a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk törlése** menüpont segítségével törölheted.

Majd minden eddig leírt utasításra igaz, hogy megtalálható a **Rétegek** párbeszédablak rétegeinek jobb egérgombbal előhívható helyi menüjében is.



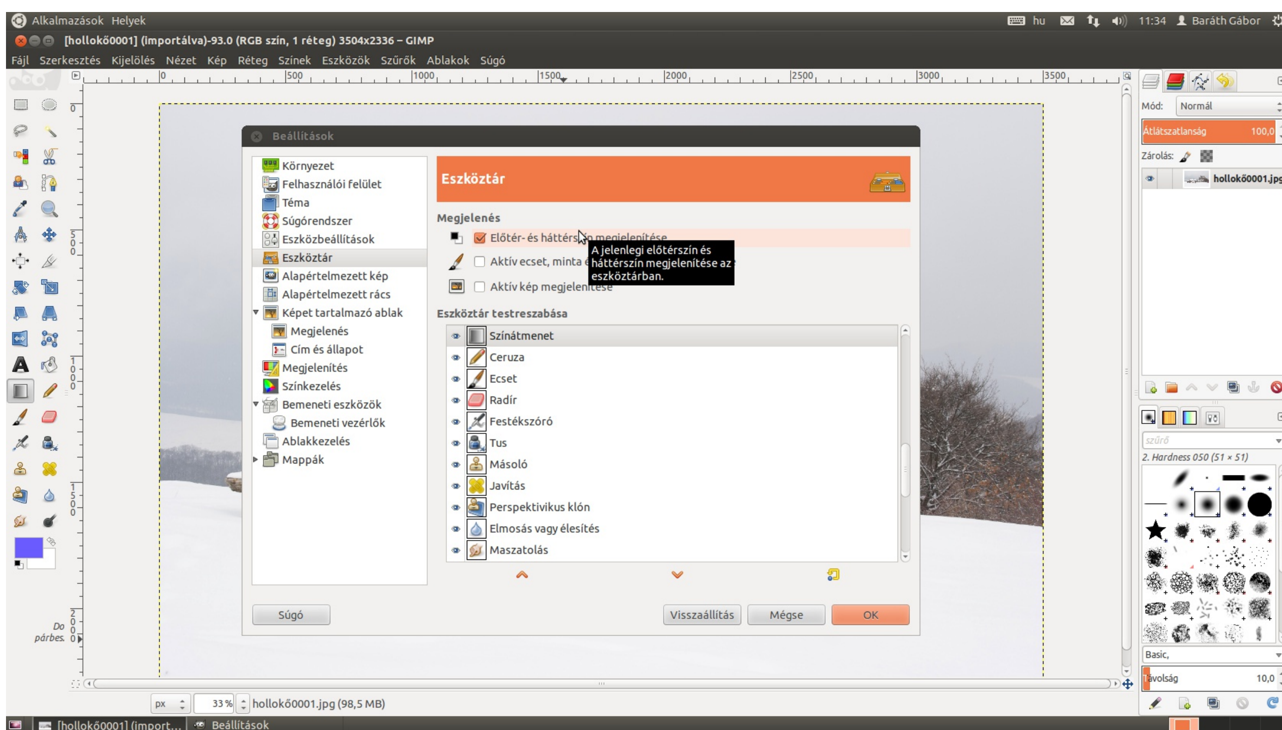
2.6. VISSZAVONÁS

Ez egy meglehetősen rövid rész lesz, de nagyon fontos. Minden valószínűség szerint a visszavonás műveletét fogod a legtöbbször alkalmazni a képkidolgozáskor, tehát érdemes hatékonyan használni. Azt gondolom, mindenki tudja, hogy a **Szerkesztés ▸ „[Utolsó művelet]” visszavonása** vagy a Ctrl+Z gyorsbillentyűvel visszavonhatjuk – igen, kitaláltad – az utolsó műveletet. De mi van akkor, ha egy sok lépésből álló retusálásról derül ki a végén, hogy mégsem az igazi? Nos, ilyenkor segít a **Visszavonási előzmények** párbeszédablak, amelyben tetszőleges számú lépést egyetlen kattintással visszavonhatsz.

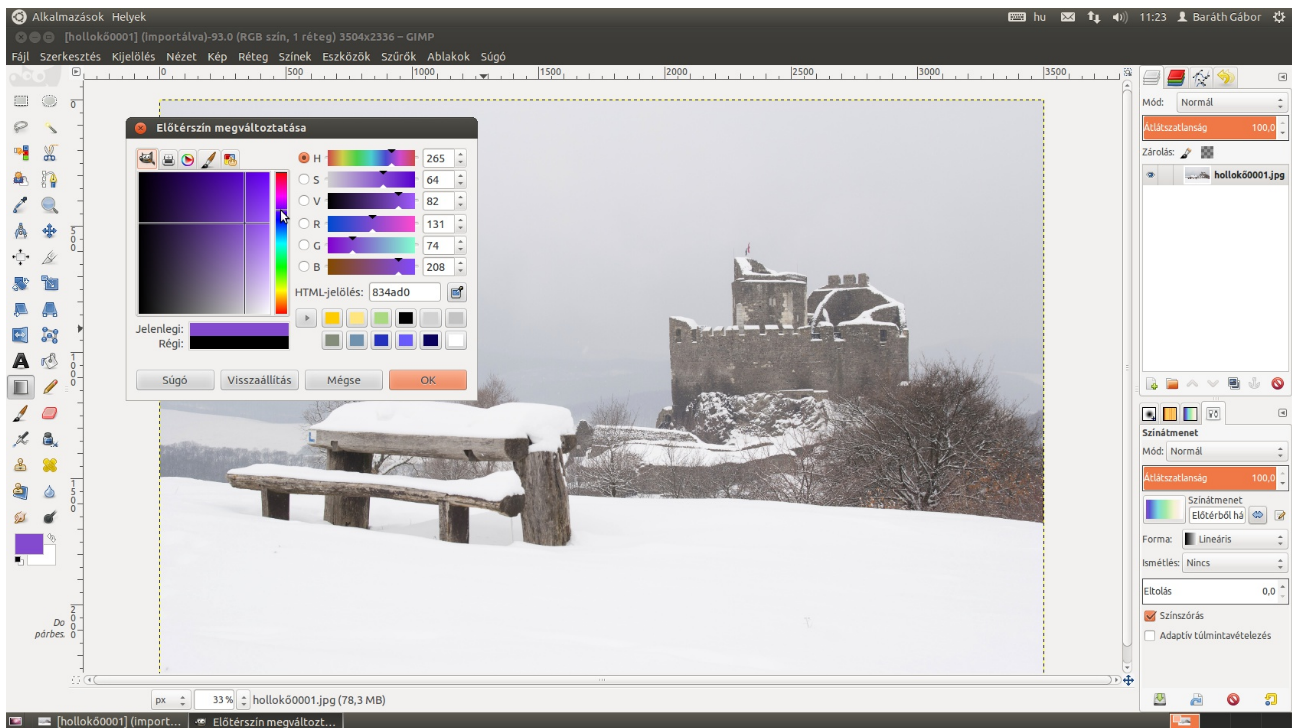


2.7. SZÍNEK KIVÁLASZTÁSA

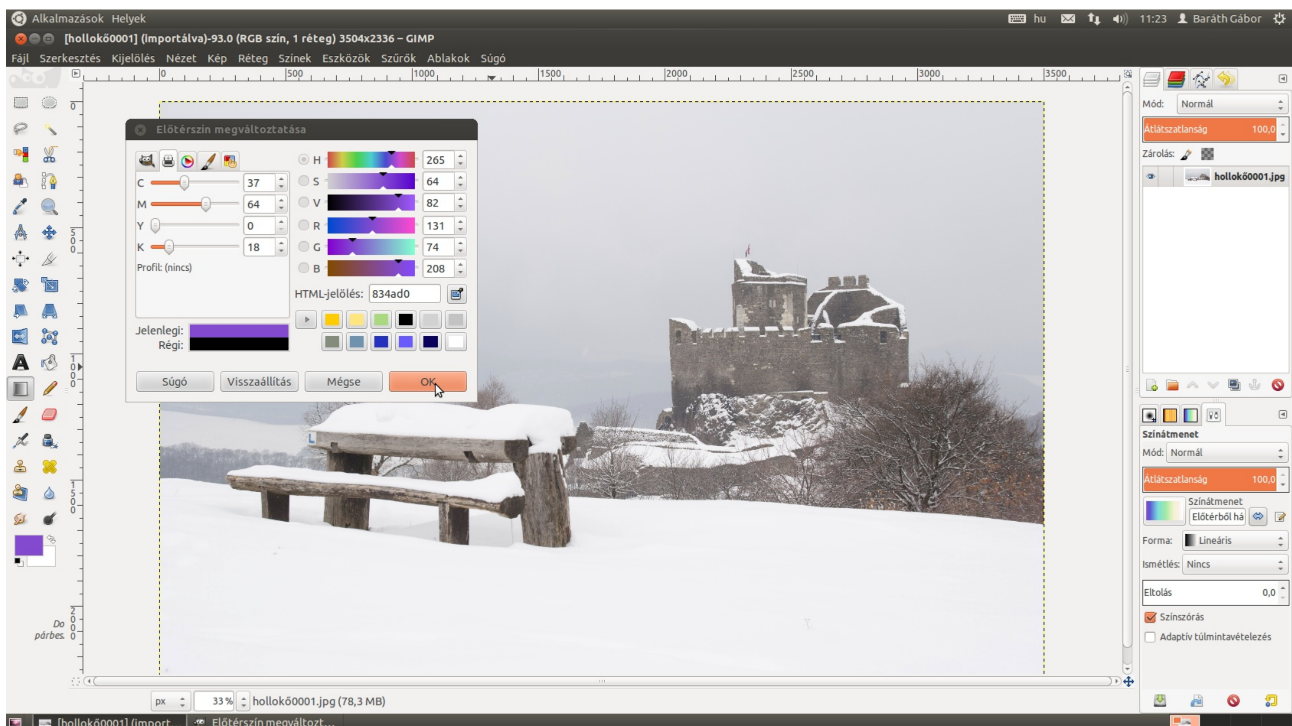
A GIMP egyes eszközei színekkel (előtér és háttérszín) dolgoznak, de ezeket a színeket ne az eszközbeállítások között keresd: annyira fontosak, hogy külön helyük van az eszközpaletta alján! Ha mégse lelnéd ott, válaszd ki a **Szerkesztés ▸ Beállítások** menüpontot, majd a megjelenő ablakban a bal oldali panelen az **Eszköztár** pontot, és a jobb oldalon kattintsd be az **Előtér- és háttérszín** megjelenítése jelölőnégyzetet.



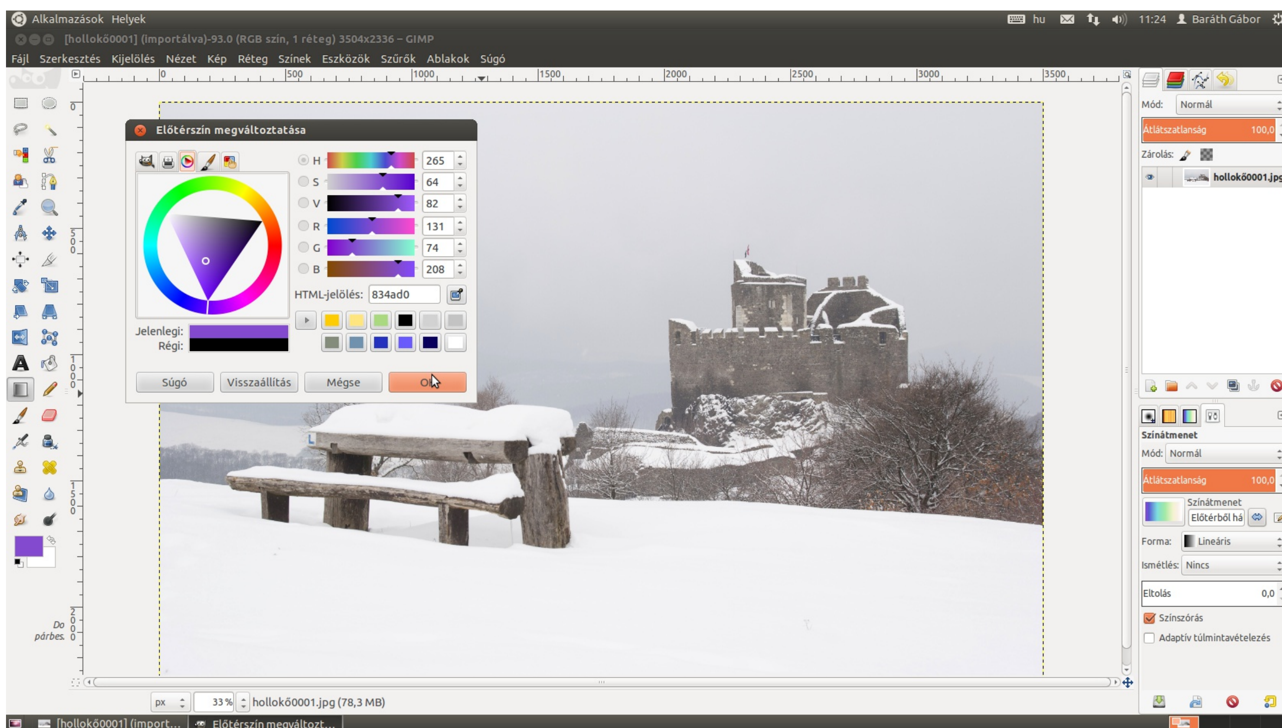
1 Kattints az előtér vagy a háttérszínnel kitöltött téglalapra (a félreértések elkerülése végett az előtér szín van felül vagy balra fent, a háttérszín alul vagy jobbra lent) attól függően, hogy melyiket szeretnéd módosítani. A megjelenő ablak bal oldalán öt kis ikonnal ellátott fülecskét találsz, ezek rejtik a különféle színkiválasztási lehetőségeket. Az első, ikonnal jelölt lehetőség – nem véletlenül – mindjárt az, amit a legsűrűbben szoktunk alkalmazni. Bal oldalon, a színátmenetes téglalapban egy egérkattintással tudod kiválasztani az adott szín egy árnyalatát, a mellette levő hasábban pedig magát a színt. A jobb oldalon pedig leolvashatod, hogy melyek a színhez tartozó HSV (árnyalat, telítettség, érték), valamint RGB (vörös, zöld, kék) értékek, illetve a beírómezők segítségével be is állíthatod azokat, ha pontosan tudod, milyen színt szeretnél kikeverni.



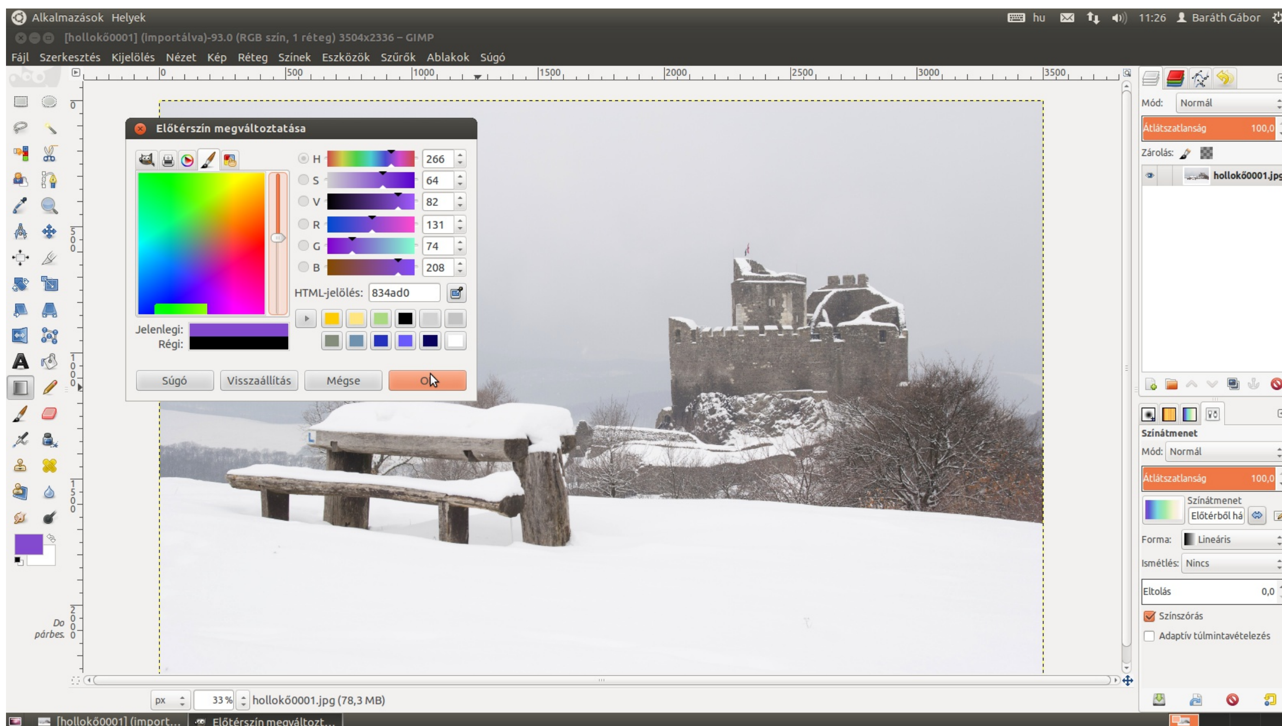
2 A második, ikonnal jelölt fülön a nyomtató által használt CMYK (cián, bíbor, sárga, fekete) színkomponensek segítségével állíthatod be a színt. Használhatod a csúszkákat és a beírómezőket is.



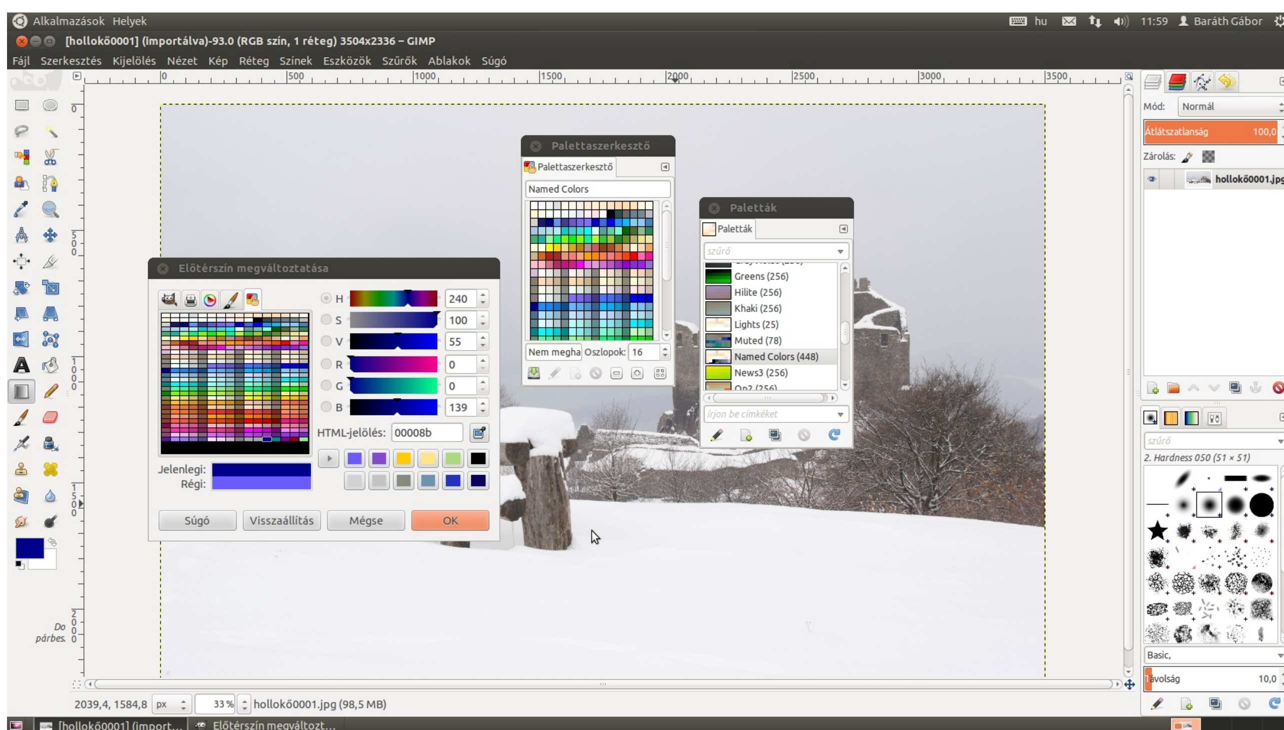
3 A következő, ikonnal jelölt fül a színkör reprezentációját használja. A tiszta színeket a külső körre kattintva állíthatod be, majd a háromszög belsejében kattintva megkapod a megfelelő világosságú tört színt.



4 A következő lehetőségnek ugyan semmilyen gyakorlati hasznát nem látom, de leírom, hogyan működik, hátha neked jó lesz valamire. Ezzel a ikonnal jelölt füllel úgy lehet színt kiválasztani, mintha a négyzetből választott színű temperával ráfestenél az aktuális színre. Az oldalsó csúszka a festék mennyiségét szabályozza. Vicces, ugye?

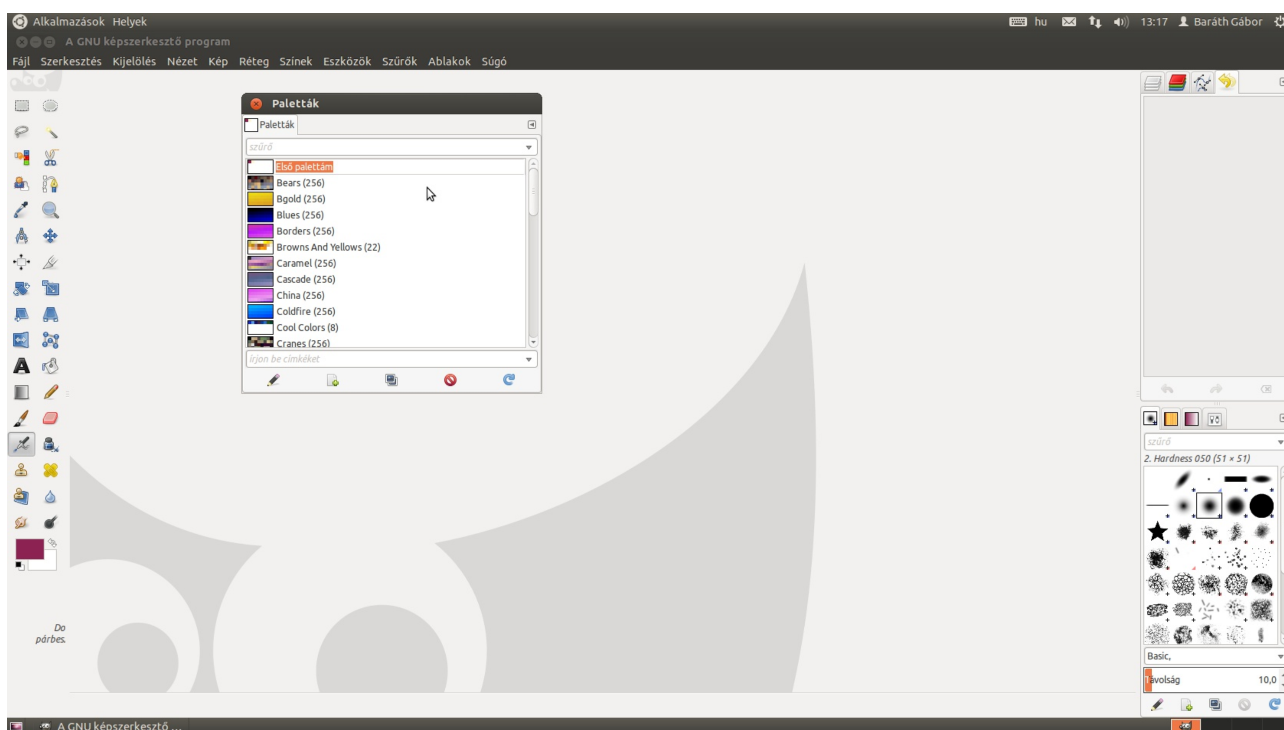


5 Ez a ikonnal jelölt verzió végtelenül egyszerű, ugyanis itt egy palettáról választhatsz színt az egérkattintással. Szemben az előző változattal, ez meglehetősen hasznos, amikor adott színkészlettel szeretnél dolgozni. Ez főleg a tervezőgrafikusoknál fordul elő. Azt, hogy a GIMP melyik palettát mutassa itt, a következőképp állíthatod be: válaszd ki a menüből az **Ablakok ▸ Dokkolható párbeszédablakok ▸ Paletták** menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakban kattints az előregyártott paletták valamelyikére!



Saját paletta előállítása

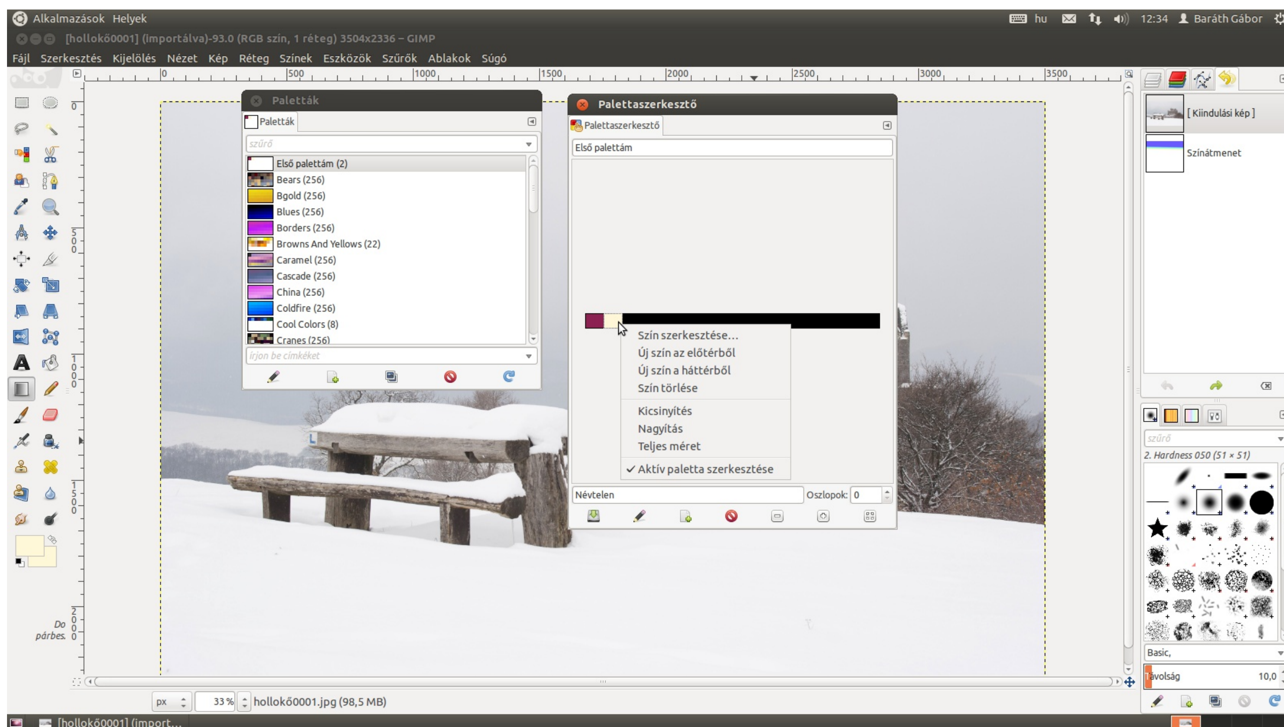
A legtöbb esetben jó ötlet saját palettát készíteni, ha a megrendelőnek van arculati kézikönyve, amelyben a tervezéskor használható színek le vannak írva. Sőt, még egy egyszerű weboldal tervezésekor is jó ötlet lerögzíteni a használt árnyalatokat. Saját palettát a **Paletták** párbeszédablak alján található **Új paletta létrehozása** ikonnal () hozhatsz létre. Kattints a paletta nevére duplán, majd a beírómezőbe írd be az új nevet, amely nálam az *Első palettám* volt.



Színek kezelése a saját palettán

Ezek után az előzőekben leírt módszerek valamelyikével állíts be egy festőszínt, majd add hozzá a palettához az **Új szín az előtérszínből** ikonnal (). Minden színnek adhatsz nevet is, csak ki kell választanod, és át kell írnod az alul megjelenő alapértelmezett *Névtelen* szöveget. Színt a

palettáról törölni – természetesen az egérkattintásos kiválasztás után – az **Ezen bejegyzés törlése** ikonnal (🚫) tudsz. És ne felejtsd a jobb egérgombbal előhozható helyi menüt, amelyben mindezek a parancsok (és még pár másik is) megtalálható! Ha kész a paletta, mentsd el a Mentés ikonnal (💾)!



2.8. SZÍNKEZELÉS

Van egy egyszerű elvárásunk: szeretnénk, ha a kinyomtatott lapon vagy a weben ugyanazokat a színeket látnánk, mint munka közben a monitoron. Nos, ez amilyen egyszerűnek hangzik, olyan bonyolult, sőt sajnos tökéletesen nem is oldható meg minden esetben, ugyanis a nyomtatók nem képesek a monitoron megjelenített minden színt reprodukálni, de még a monitorokon is csak az emberi szem által látott színek egy része jeleníthető meg.

Ha ez még nem volna elég, elmondom, hogy minden egyes monitor másféle színt mutat egyazon színkódú árnyalathoz, és ha nyomtatni akarsz, akkor a visszaadott szín függ a nyomtató típusától, a nyomtatóba töltött tintától, és persze a papírtól, amire nyomtatsz. Szóval komoly bajban vagyunk, de van megoldás.

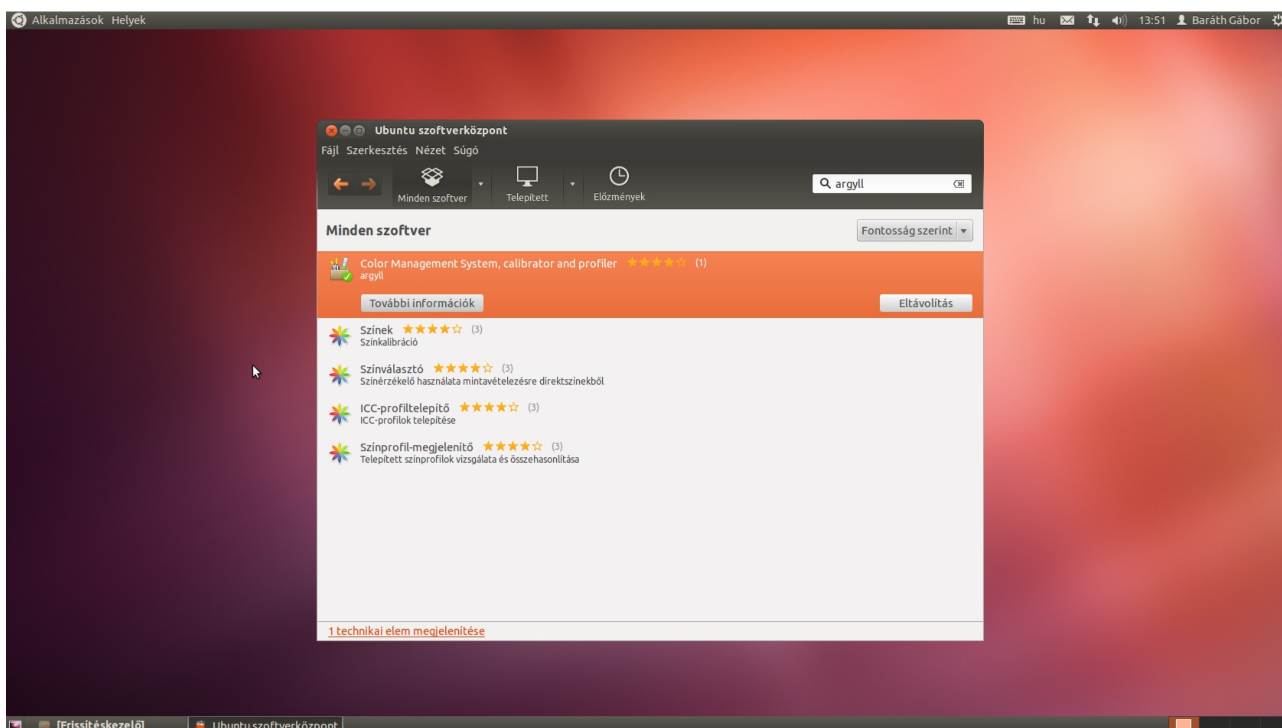
1 Először is kalibrálni kell a monitorunkat. Ehhez szükséged lesz egy hardvereszközre, amely pontosan megméri, hogy az egyes színeket hogyan interpretálja a monitorod, és készít egy ICC profilnak nevezett fájlt, amely leírja, hogyan kell módosítani a monitor által készített képet, hogy pontosan azokat a színeket és tónusokat lásd rajta, amelyek a képfájlban le vannak írva. Ez a hardver a koloriméter, vagy köznapi nevén a pók. Mind a DataColor, mind az X-Rite cégnek vannak megfizethető modelljei.



(Elméletileg a kalibráció elvégezhető tesztábrák segítségével szemre is, de nem ajánlom, mert a legtöbb esetben az eredmény rosszabb lesz, mintha nem is nyúltál volna semmihez.) Ha Windowst vagy Mac OS X-et használsz, minden eszközhöz adnak vezérlőprogramot, amelynek segítségével előállíthatod a profilt.

Ubuntu telepítés

1 Linux rendszer esetén azonban általában nincs ilyen gyártó által adott szoftver. Ezért először is szükségünk lesz egy olyan programra, amely elvégzi a monitorunk kalibrációját. Töltsd le, és telepítsd az Argyll CMS nevű kalibrátort!



2 Ha nem akarsz parancssorral bajlódni, érdemes kipróbálni a dispcalGUI nevű programot, amellyel grafikus felületen keresztül végezheted el a képernyő beállításait. Töltsd le a programot a http://dispcalgui.hoech.net webcímről, és telepítsd a rendszerednek megfelelő telepítővel!

dispcalGUI—Open Source Display Calibration and Characterization powered by Argyll CMS - Mozilla Firefox

Fájl Szerkesztés Nézet Előzmények Könyvjelzők Eszközök Súgó

dispcalGUI—Open Source Dis...

dispcalgui.hoech.net

Google

dispcalGUI

Open Source Display Calibration and Characterization powered by Argyll CMS

1.7.5.7

2014-02-09 22:55 UTC

▼ Get dispcalGUI

System requirements

What's new in this version

About

Quickstart guide

Issues & solutions

Get help

Report a bug

Donate

Table of contents

About dispcalGUI

Disclaimer

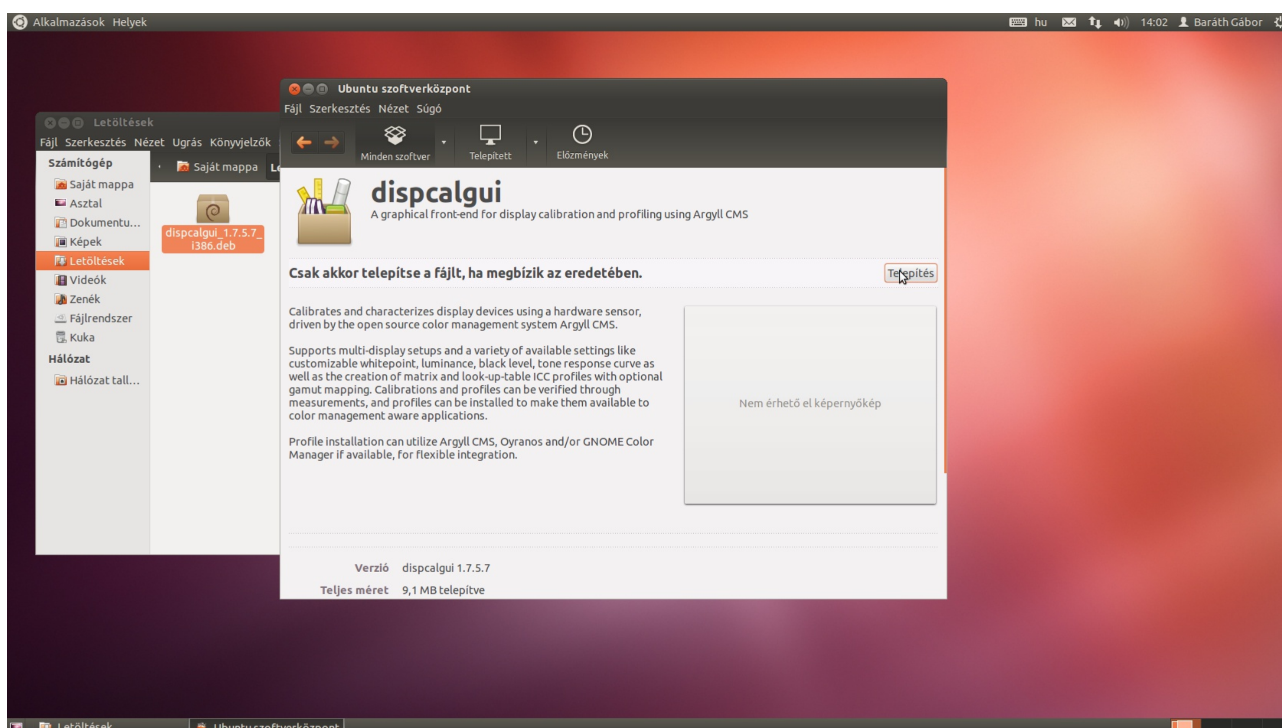
Download

Quickstart guide

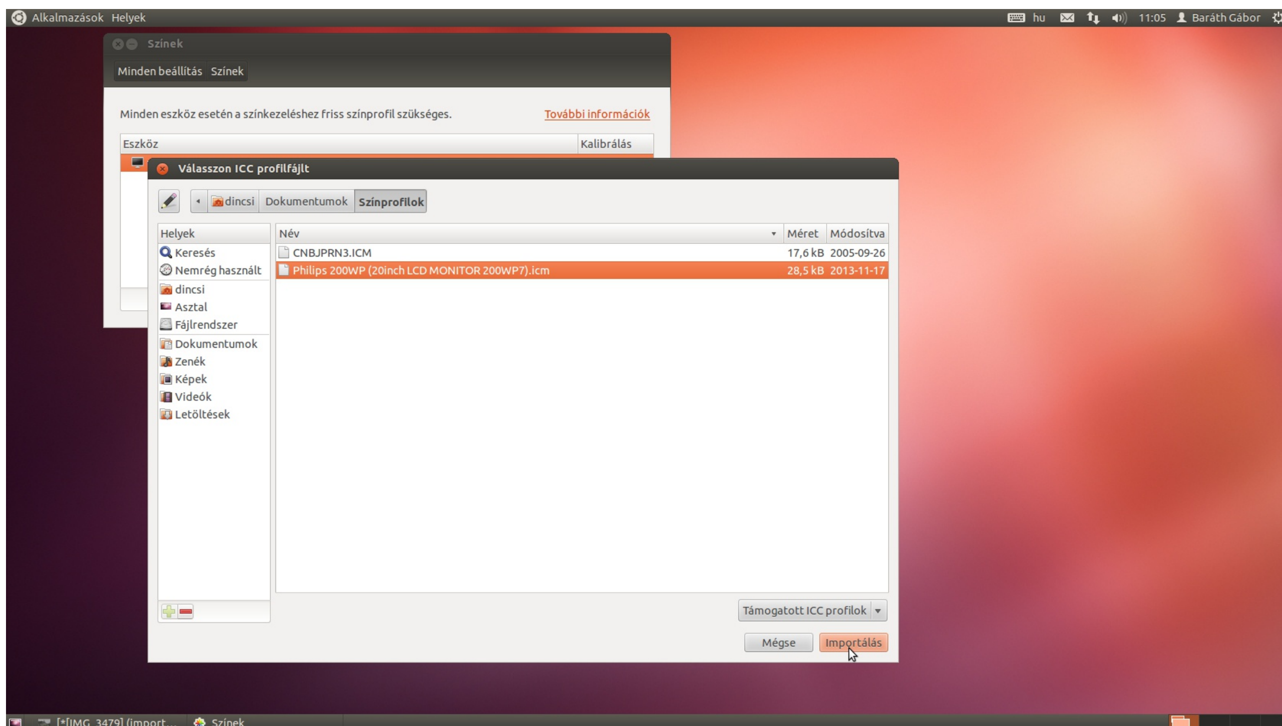
+ System requirements and other prerequisites

↑ Top

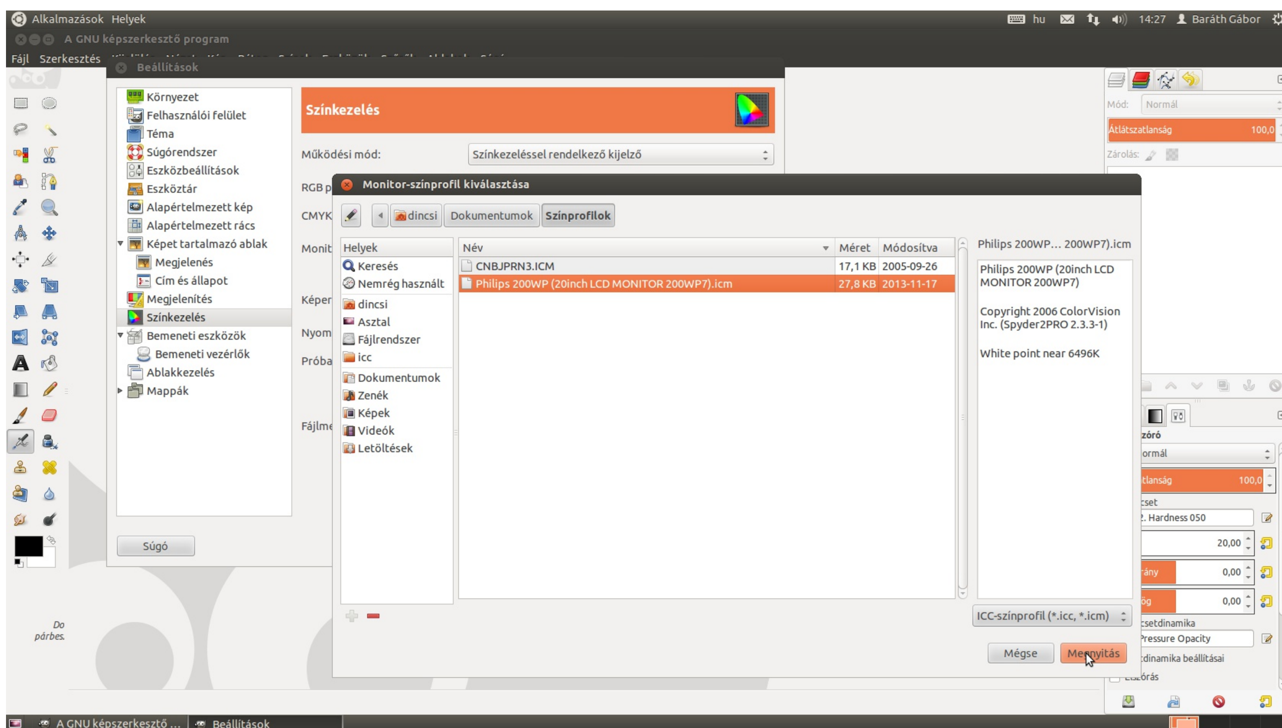
3 Ubuntu rendszer esetén egyszerűen csak menj a fájlkezelővel a **Letöltések** mappába, és kattints duplán a letöltött fájlra, majd a megnyíló **Ubuntu szoftverközpont**ban kattints a **Telepítés** gombra!



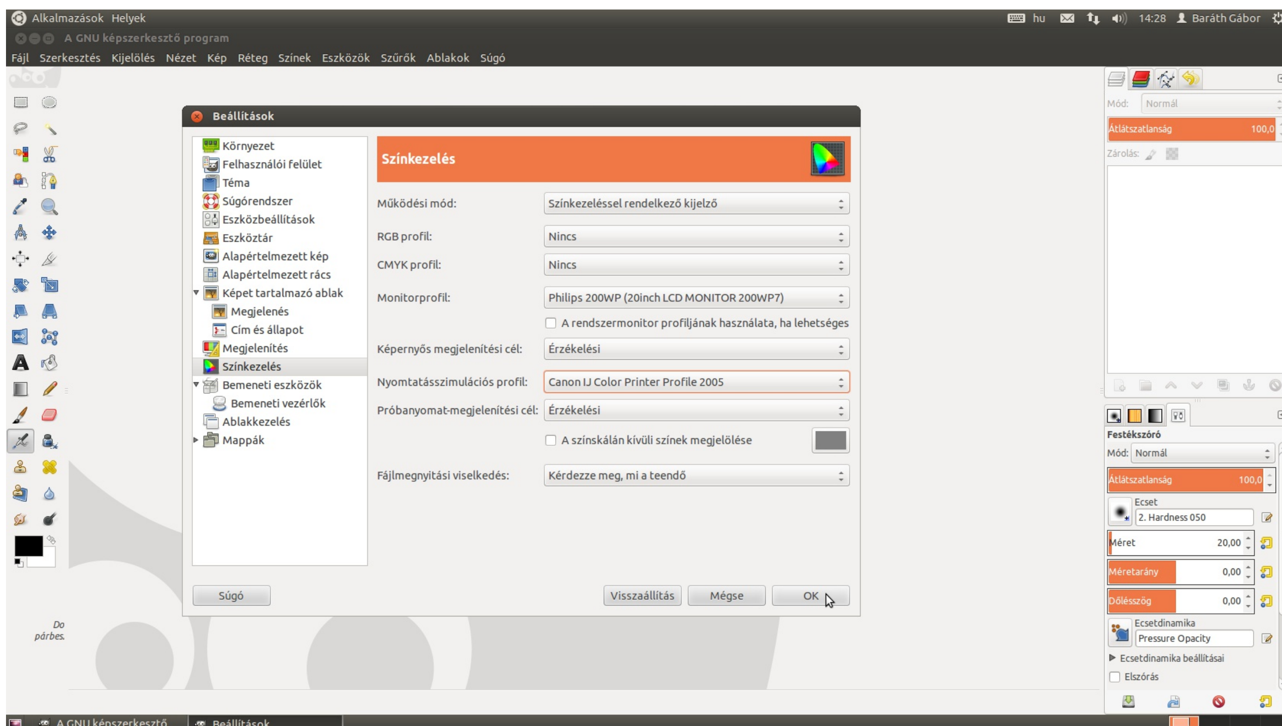
4 Indítsd el a programot, és készíttess vele színprofilt a monitorodnak! Ha ez kész, indítsd el a **Rendszerbeállítások ▸ Színek** beállítópanelt, és rendeld hozzá a képernyődhöz a megfelelő profilt!



2 *(folytatás a linuxos kitérő után)* Készíttesd el a megfelelő programmal a monitor profilját, és mentsd el, majd nyisd meg a GIMP-et, és válaszd a **Szerkesztés ▸ Beállítások** menüpontot! A megjelenő ablak bal oldalán válaszd ki a színkezelés pontot! Windows, Mac OS X és újabb Linux terjesztések esetén, ahol az operációs rendszer elvégzi a színkezelés monitorra eső részét, elég kiválasztani a **Működési Mód** legördülő listából a **Színkezelt rendszerkijelző** pontot, majd bejelölni a **Rendszermonitor profiljának használata, ha lehetséges** jelölőnégyzetet. Régebbi, vagy olyan Linux rendszer esetén, amely nem támogatja a színkezelést, azonban be kell állítani a színprofilt is a következőképpen. Válaszd ki a Monitorprofil legördülőből a **Válasszon színprofilt a lemezről...** lehetőséget, és a megjelenő párbeszédablakban az imént elkészített profilt! (Ilyenkor a GIMP-ben látható kép és egy másik képmegjelenítőben látható ugyanazon kép színei akár jelentősen eltérhetnek egymástól, de ne aggódj, a GIMP-ben látott színek a helyesek! Most már a képernyővel rendben is volnánk.

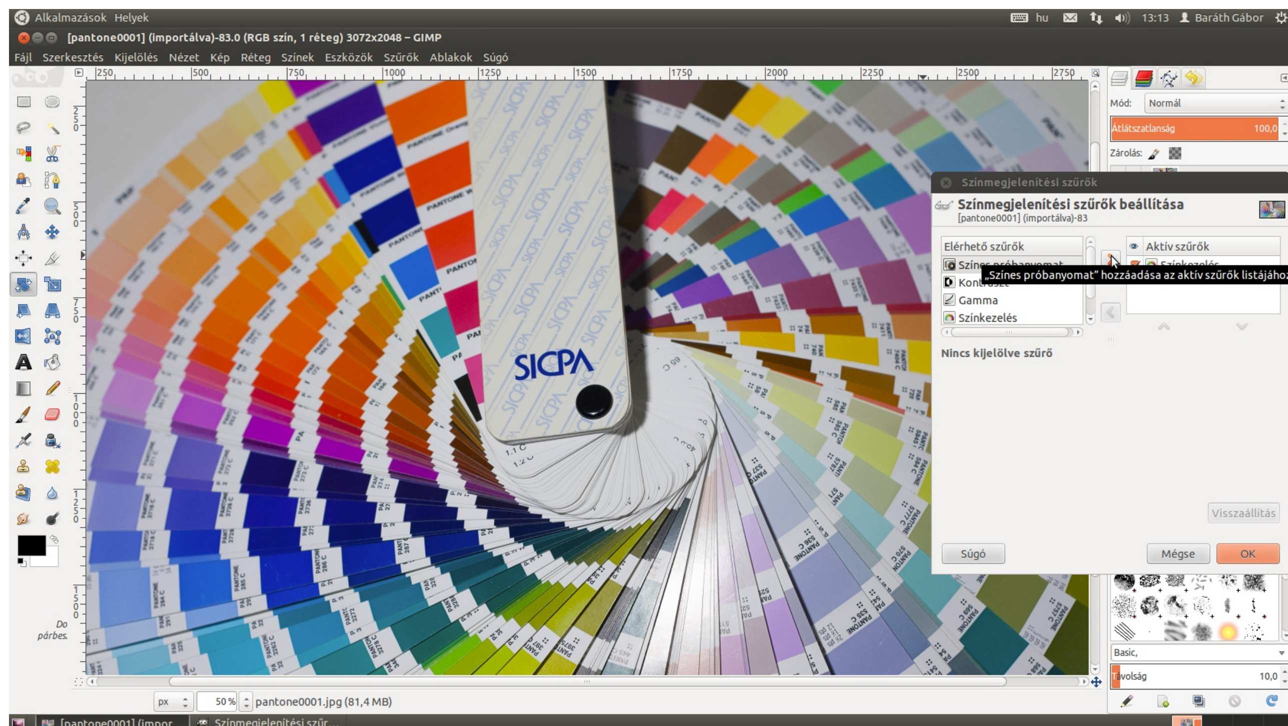


3 Mint azt a bevezetőben említettem, a következő neuralgikus pont a nyomtató. Komolyabb tintasugaras nyomtatókhoz a gyártó mellékel olyan színprofilokat, amelyeket a gyári papír- és tintakombinációkhoz professzionális eszközökkel bemértek. Az ilyen esetekben számíthatunk színhelyes nyomatra, amennyiben az adott profilt használjuk. Ezen kívül a papírgyártók weboldalain szintén találhatunk az adott papírokhoz és különféle nyomtatókhoz tartozó színprofilokat. Ha kíváncsi vagy, hogyan fog kinézni a nyomat az adott nyomtató-papír párossal, a **Nyomtatásszimulációs profil** legördülő listában állíthatod be az adott színprofilt, illetve ugyanitt rendelhetsz hozzá új profilt is az előzőekben leírt módszerrel.

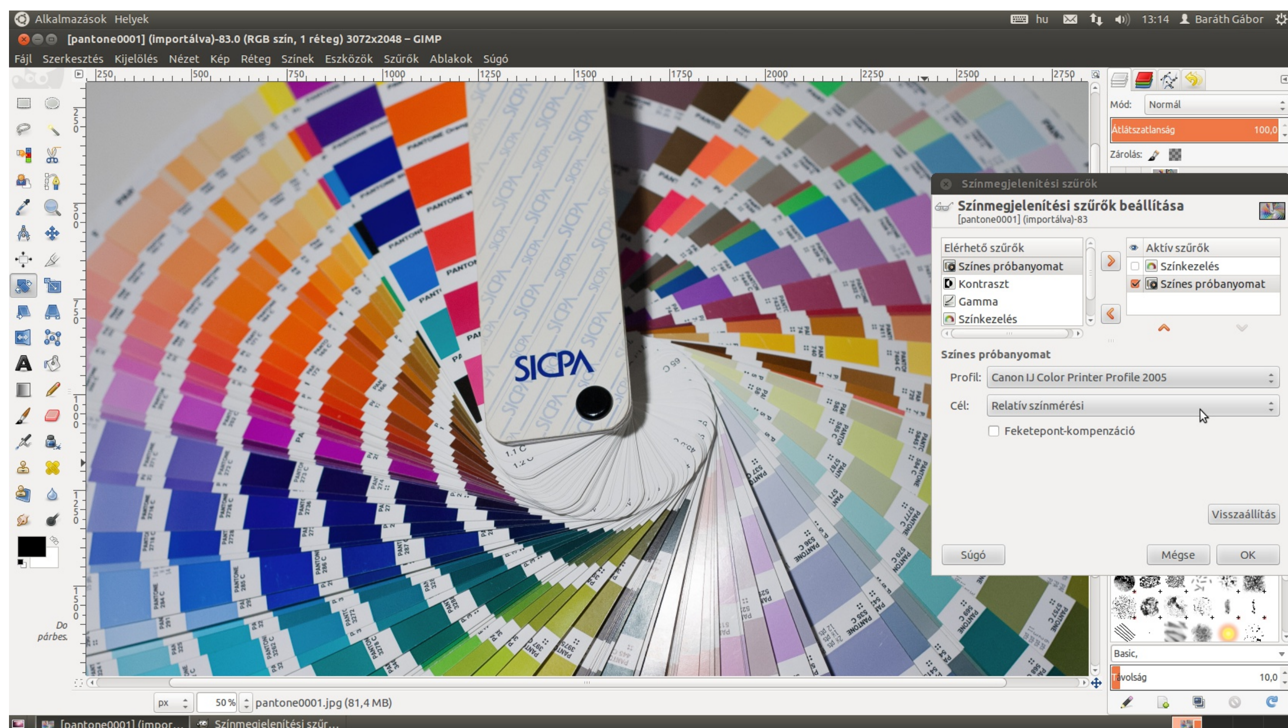


4 Ezzel még nem vagyunk kint a vízből, mert mint mondtam, vannak olyan színek, amelyek a nyomtató megjelenítési tartományán kívül esnek. Nyomtatás esetén azt is meg kell mondanunk, hogy mi legyen ezekkel a színekkel. Fotók esetén két verzió jöhet szóba, az első az *Érzékelési*, a második a *Relatív színmérési*. Előre lehetetlen megmondani, hogy melyik lesz a jobb, de szerencsé-

re könnyen összehasonlíthatod őket. Nem kell mást tenned, mint kiválasztani a **Nézet ▸ Képernyőszűrők...** menüpontot, és a megjelenő listában a bal oldalon a **Színes próbanyomat** pontot, és a jobbra mutató nyíllal jelölt gombbal hozzáadni az Aktív szűrők listához.



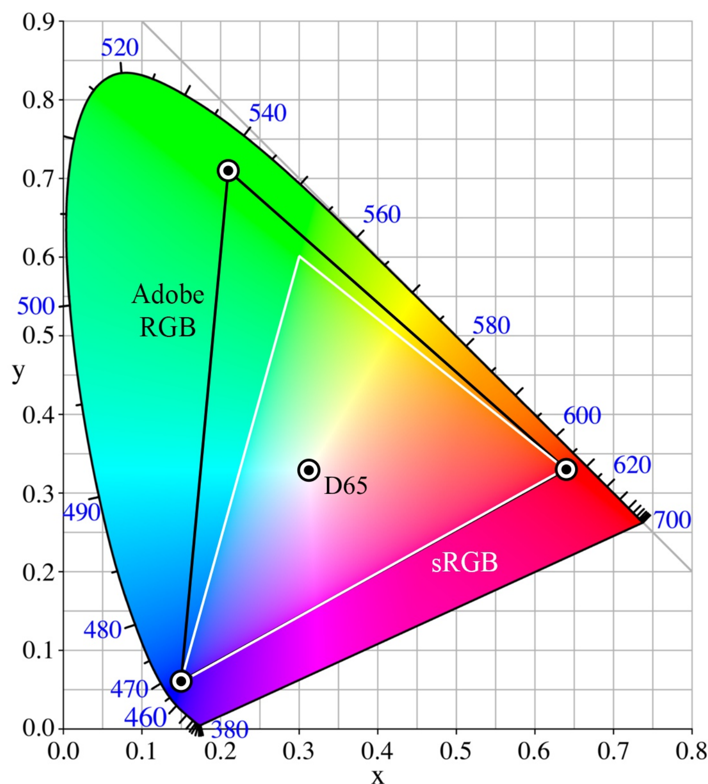
5 Állítsd be a **Profil** értékét a megfelelő papír-nyomtató páros profiljára, valamint a **Cél** listát az **Érzékelési** vagy **Relatív színmérési** értékre, és kikapcsolva a **Színkezelés** szűrőt megnézheted, hogy milyen színeket fogsz kapni nyomtatásban. Ha visszakapcsolod a **Színkezelés** szűrőt, ismét dolgozhatsz tovább.



RGB színterek

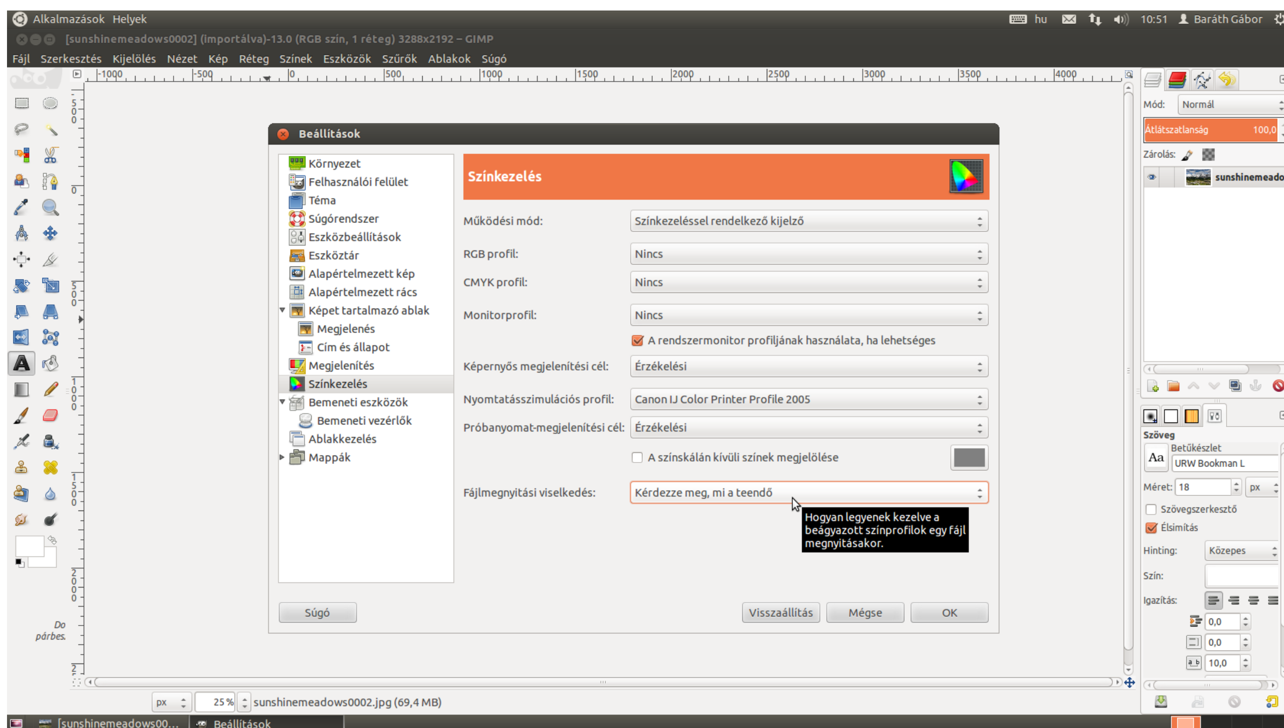
A fényképezőgépek, lapolvasó programok hajlamosak a fotóhoz saját színteret rendelni, amely leírja az adott eszköz által kezelt színtartományt. A legtöbbször alkalmazott ilyen színtér az AdobeRGB és a ProPhoto RGB. Ezek a színterek jóval több színt tartalmaznak, mint amit a képer-

nyőn megjeleníthető sRGB színtér tartalmaz, ezért bizonyos színeket a GIMP nem pont úgy jeleníti meg, mint amilyen az valójában volt. Az ábrán látható, hogy főleg a zöld színekből az Adobe RGB sokkal többet képes tárolni, mint amit a monitorunk (sRGB) képes megjeleníteni.



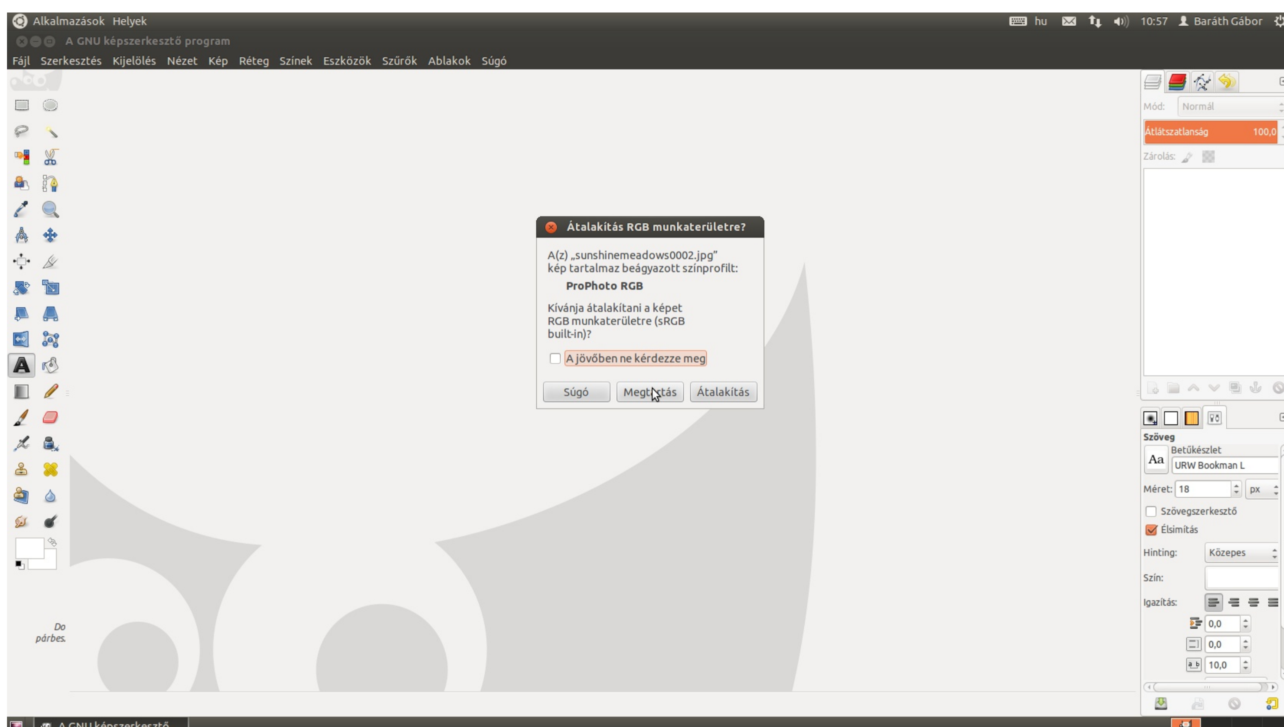
Színkezelési stratégiák

Amikor beolvasol egy képet, a GIMP megnézi, hogy milyen színtér van az adott fotóhoz rendelve, és ha nem a képernyőhöz tartozó sRGB színteret találja, kétféleképpen dolgozhatunk tovább. Mivel mindkét változatra szükséged lehet, ezért azt javaslom, hogy a **Szerkesztés ▸ Beállítások** menüpont kiválasztás után a színkezelés fülön állítsd a **Fájlmegnyitási viselkedés** legördülő listát *Kérdezze meg, mi a teendő* értékre. Így minden olyan fájl megnyitásánál, amely sRGB-től eltérő színtérben van, a GIMP meg fogja kérdezni tőled, hogy mit tegyen a fájllal.



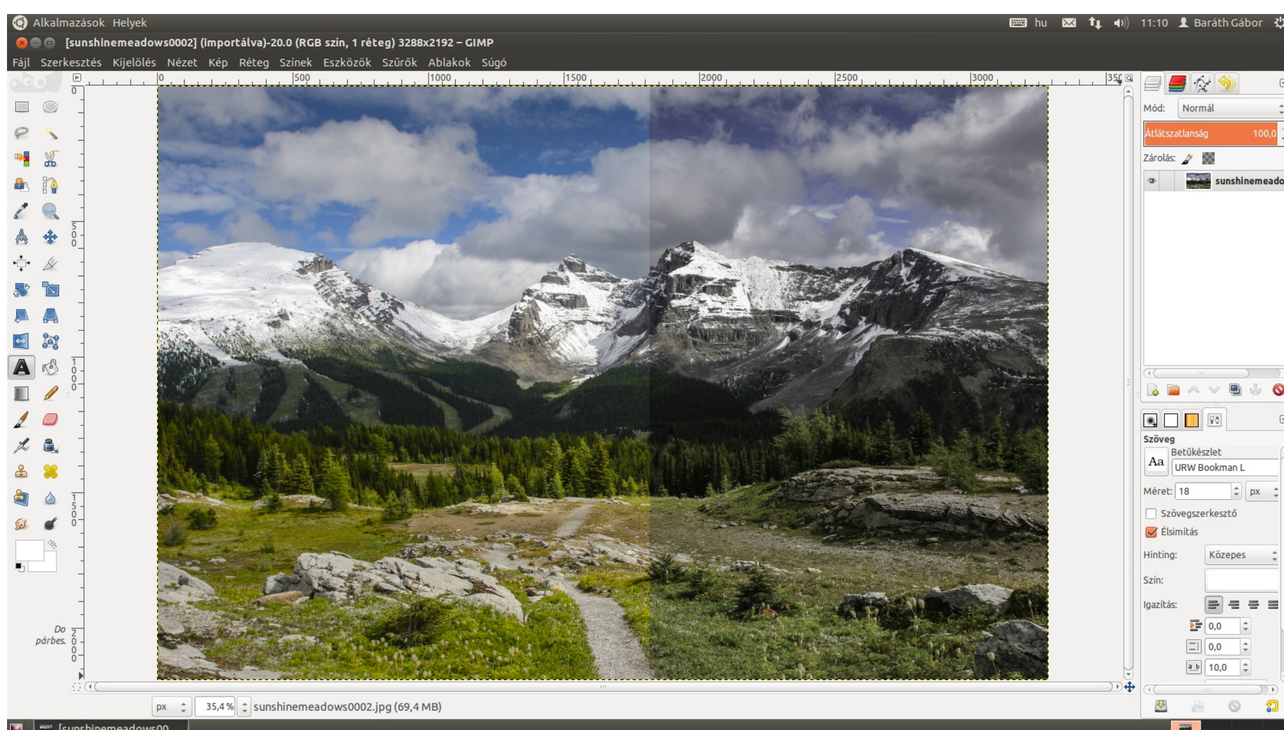
Első stratégia

Az első változatot akkor javaslom, ha színkezelt és kalibrált képernyőn dolgozol. Ilyenkor érdemes a fotóba beágyazott színteret változatlanul hagyni, ezáltal megmarad az a plusz információ, amely nem pontosan ugyanúgy jeleníthető meg a monitorodon. A GIMP ilyenkor a monitor profilja segítségével át fogja alakítani a színeket a monitoron megjeleníthető színekre. Kicsit ugyan más színeket fogsz látni a monitoron, mint amilyenek azok valójában, de az eredeti színinformáció megmarad a képfájlban, amely nagyon hasznos, amikor a kép színezetén vagy árnyalatain módosítasz. Ha ezt választod, akkor a fájl megnyitásakor megjelenő párbeszédablakban kattints a **Megtartás** gombra!



Második stratégia

A második változatot akkor javaslom, ha nem kalibrált képernyővel dolgozol, vagy a fotót szeretnéd elmenteni e-mailben való küldéshez, vagy weboldalon, esetleg közösségi oldalon történő megosztáshoz. Ilyenkor, mivel nem lehetsz biztos benne, hogy a – potenciálisan több millió – néző számítógépe megfelelően kalibrált monitorral rendelkezik, valamint, hogy a böngészője és a képmegjelenítő programja képes-e a színterek kezelésére, a megjelenő ablakban válaszd az **Átalakítás** lehetőséget, és ilyenkor a GIMP azonnal sRGB színtérre alakítja a fotót. (Az ábrán baloldalt színkezelt, a jobb oldalon színkezelés nélküli ProPhoto RGB színteret tartalmazó fotó látható. Nem pont ugyanazok a színek, igaz?)





SZÍNES FOTÓK KIDOLGOZÁSA

Ma már nem nagyon van olyan eszköz az ember zsebében vagy táskájában, amivel ne lehetne fényképet vagy videót készíteni. Beszéljünk akár táblagépről, mobiltelefonról, kompakt vagy tükörreflexes fényképezőgépről, minden fotóra ráfér egy kis adjusztálás. Ha gyenge minőségű, akkor azért, ha jó, akkor azért, hogy még jobb legyen.

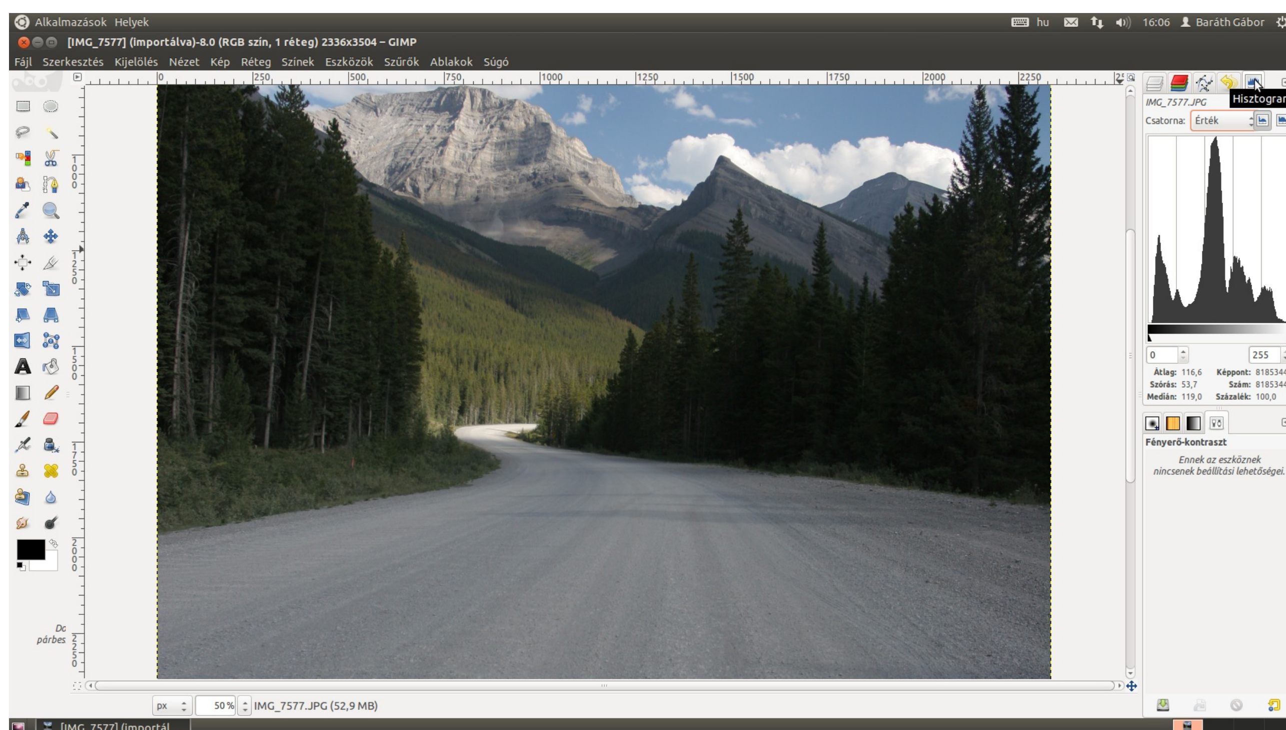
A GIMP – hasonlóan a Photoshophoz – elsősorban fényképek kidolgozásában és manipulációjában erős, ennek a feladatnak az elvégzéséhez ad rengeteg eszközt. Ebben a fejezetben megtudhatod, hogyan használhatod ezeket az eszközöket úgy, hogy a lehető legkevesebb energiával a legjobb eredményt érd el. Az itt leírt eljárások nagy része olyan, hogy akár önállóan, akár egy munkafolyamat részeként is használható, vagyis érdemes a fejezeteket, mint a teljes folyamat építőköveit kezelni.

Ahogy azt az első bekezdésben írtam, rengetegféle képrögzítő eszközt használhatsz, és mindegyik eszköz más karakterisztikával rendelkezik. Másféle a lencse torzítása, más a zaj mérete, más a színhűsége és a dinamikatartománya, ezért minden itt ismertetett módszert az adott fotóhoz kell igazítanod. Lássuk hát, hogyan lesz a jó képből nagyszerű fotó!

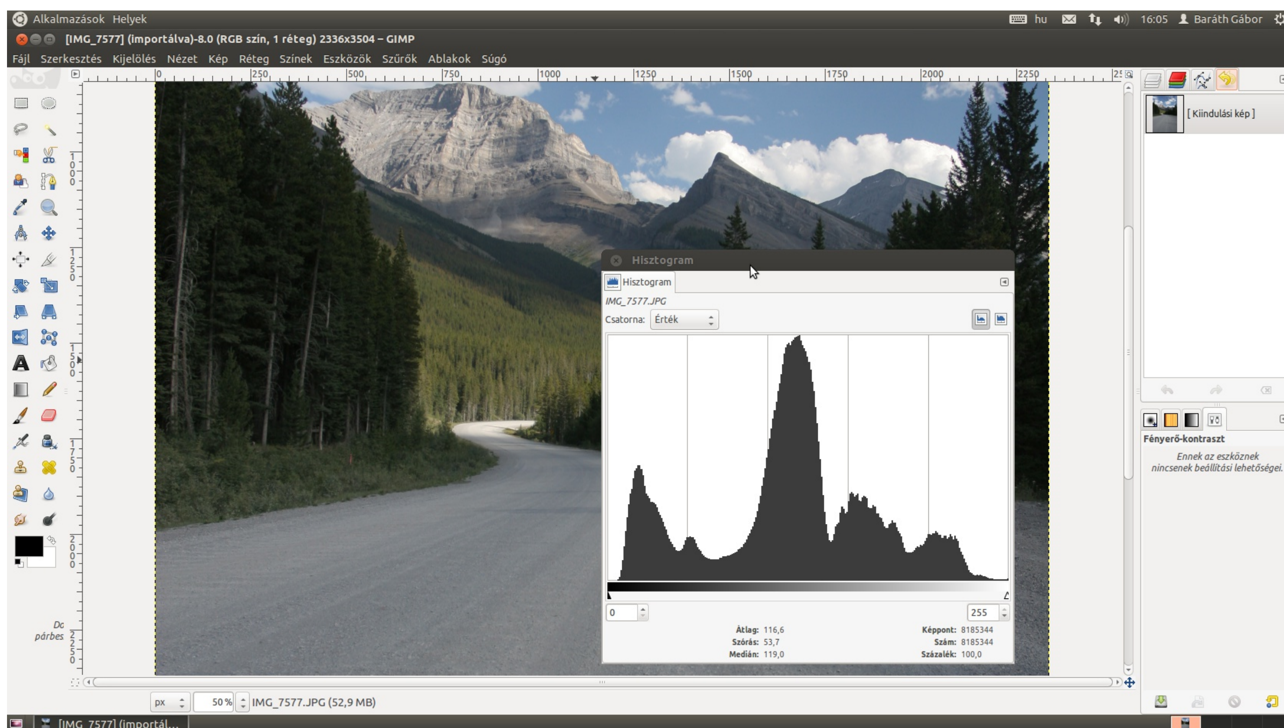
3.1. MI AZ A HISZTOGRAM?

Igyekszem a száraz elméletet minimálisra csökkenteni ebben a könyvben, de pár dologgal nem árt tisztában lenni. Akár hiszed, akár nem, a hisztogram a fotós legjobb barátja. Ha érted a nyelvét, megmondja, hogy jól exponált-e a fotó, illetve ha nem, azt is, hogy alul- vagy túlexponáltad a képet. A hisztogram nem más, mint a fotó képpontjainak fényességeloszlását mutató görbe. Az *x* tengelyen (matekból gyengébbek kedvéért, az a vízszintes) bal oldalon van a fényképezőgép által feldolgozott legsötétebb, jobb oldalon pedig a legvilágosabb árnyalat. A kettő között elosztva pedig a többi árnyalat. Az, hogy milyen magas púpot látsz egy adott árnyalat felett, azt mondja meg, hogy adott árnyalatból mekkora mennyiség (hány ilyen árnyalatú képpont) van a képen.

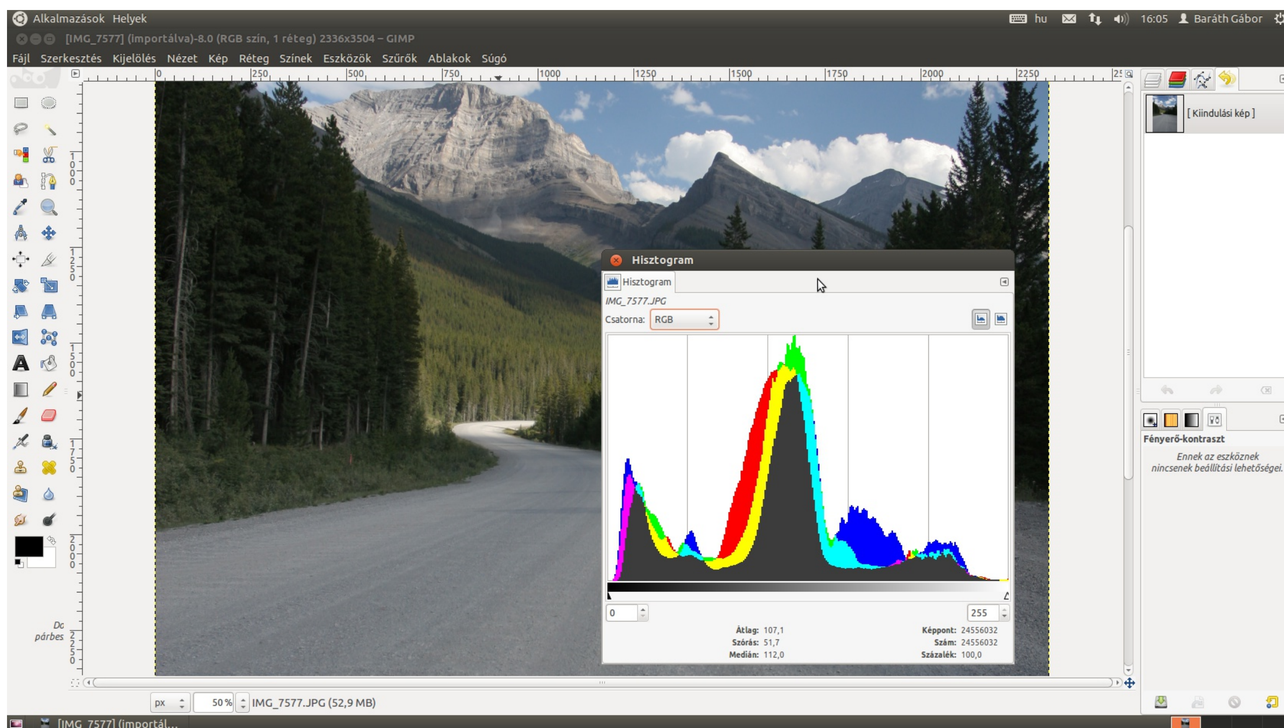
GIMP esetén a hisztogramot az **Ablakok ▸ Dokkolható párbeszédablakok ▸ Hisztogram** menüpont alatt találod. Ha ezt bekapcsolod, akkor a jobb oldalon megjelenik a hisztogram ablaka egy új fülön.



Természetesen ezt az ablakot, hasonlóan a többihez, a fülénél fogva kihúzhatod, és lebegő ablakot csinálhatsz belőle, vagy egy másik dokkra is áthelyezheted. Én most kihúztam, és az ablak sarkánál fogva kinagyítottam, hogy jobban láthasd. Alapértelmezésben egy fekete-fehér vagy fényességi hisztogramot kapsz, amely jól exponált fotó esetén valahogy így néz ki:



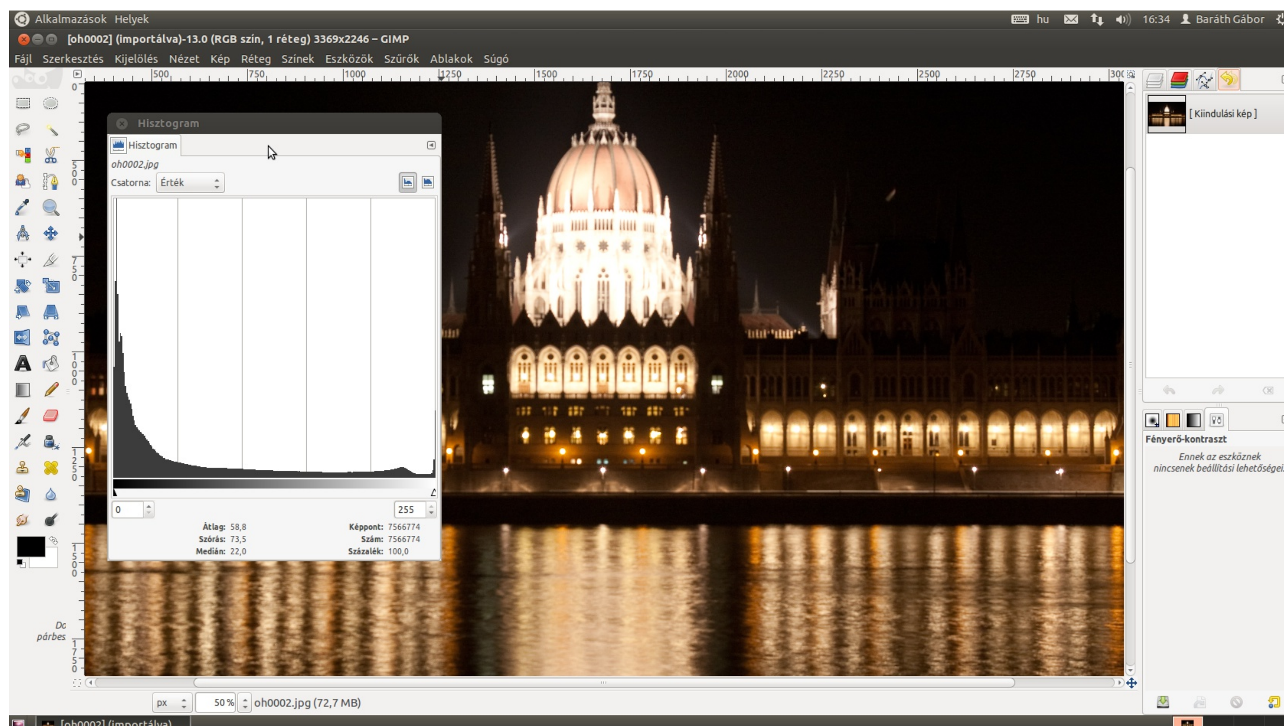
Ezen felül a GIMP képes ezt a hisztogramot színkomponensenként is megmutatni neked, ami akkor hasznos, ha színkorrekciót – mondjuk fehéregyensúly-beállítást hajtasz végre. Ezen a hisztogramon nem csak a sötét és világos képpontok eloszlásgörbéje látható, hanem a szivárvány színeinek megfelelően felbontott spektrum eloszlásgörbéi is színkomponensek szerint.



Az egyszeri fotós számára a leglényegesebb rész a hisztogram két vége. Ha ugyanis csak fél púpot látsz a bal oldalon, sanszos, hogy a kép *bebukott*, azaz alulexponált lett: sötétebb, mint kellene, az árnyékokban elvesztek a részletek, amelyet a púp bal felének hiánya jelez. Ilyenkor érdemes a fotódat egy fényértékkel túlexponálni. Hasonlóan fél púp a jobb oldalon a *kiégésre* figyelmeztet, vagyis nagy valószínűséggel a fotó túl van exponálva.

Az Országházról készült fotón láthatod, hogyan néz ki egy tipikusan alulexponált fénykép hisztogramja. A bal oldalon látható vékony fél csúcs arról árulkodik, hogy az árnyékokban alig találhatók részletek, abból pedig, hogy máshol nem sok csúcs látszik, azt szűrhetjük le, hogy a fotó

maga is sötét tónusú. A jobb oldalt látható kicsi csúcs az Országház kupolájának megvilágított részét reprezentálja.



Ez a tudás mind a fotózáskor, mind pedig a képfeldolgozáskor nagyon hasznos dolog. Ugyanis, ha már nem figyeltél oda a kép készítésekor, az utómunkák során a hisztogramot figyelve javíthatsz a fotón. Persze – és ezt nagyon vésd eszedbe – azok a részletek, amelyeket a géped nem rögzített, soha nem fognak előjönni, lett légyen bármilyen kifinomult utómunkaszoftvered is. Szóval, ami részlet bebukott az exponálásnál, azt bebuktad. (És persze ami kiégett... azt is bebuktad :)

Összefoglalva, a hisztogram olyasvalami, amivel érdemes szorosabb barátságot kötni. Ezért javaslom, hogy a fényképezőgépeden is kapcsold be a hisztogram megjelenítését, hogy már a fotó elkészülése pillanatában kiértékelhesd az eredményt. Nem tudod, hogyan kell bekapcsolni? Itt az ideje a kézikönyv tanulmányozásának. Nem is gondolnád, milyen kiváló olvasmány...

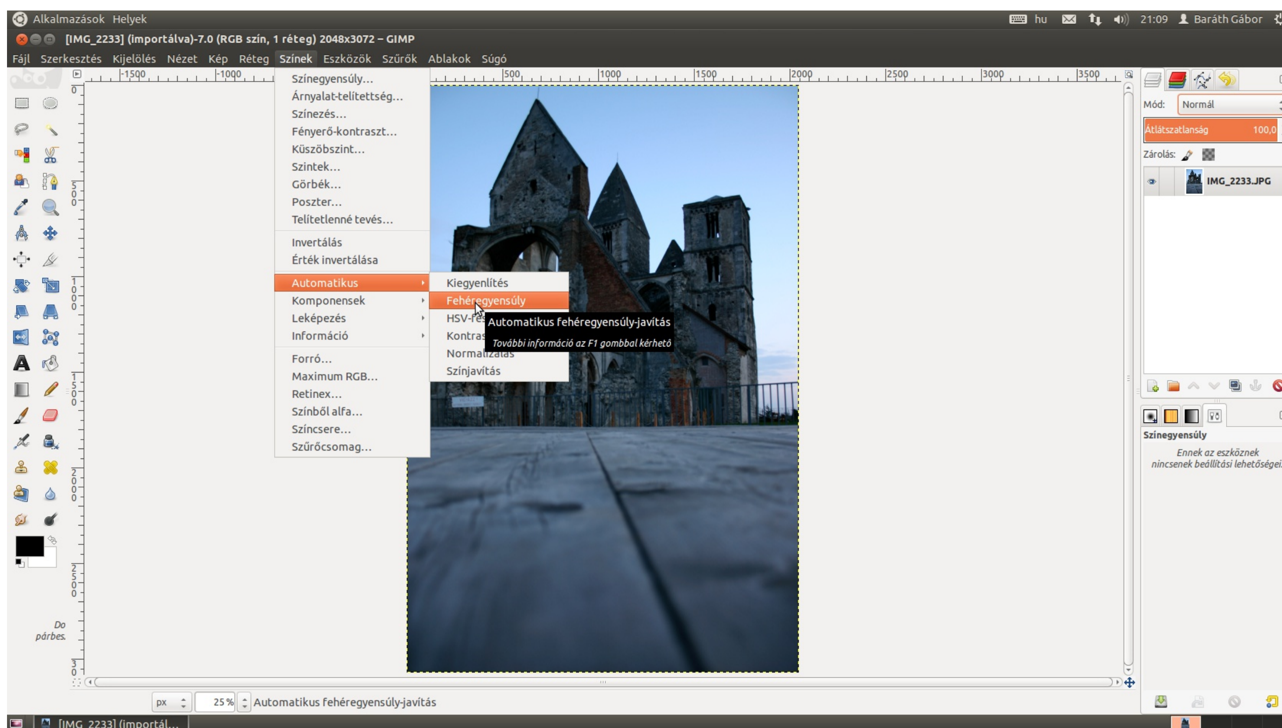
3.2. A FEHÉREGYENSÚLY BEÁLLÍTÁSA

Elöljáróban szeretnék két mondatot mondani a fehéregyensúlyról. Biztos láttál már olyan fotót, amely beltérben készült, és narancssárgás színezete volt. Ez legtöbbször azért van, mert a gép rosszul állítja be a fehéregyensúlyt, amely annak a szakmai elnevezése, hogy a szürke legyen szürke a fotón is. Valójában szürkének látjuk azt, amely a látható napfény minden komponensét egyenletesen veri vissza, ha azonban nem nappal, hanem (éjszaka :) mondjuk izzólámpával világítunk, annak a fényében más lesz a komponensek aránya, vagyis a szürke elszíneződik. Ezt egyébként az agyad, – mivel tudja, hogy annak szürkének kell lennie – simán kompenzálja a szobában, de nem teszi a fénykép nézegetése közben.

A következőkben leírt tesztkártyás megoldás az abszolút profi hozzáállás színhelyes képek előállításához. Fontos azonban, hogy a felhasznált szürke kártya pontosan szürke legyen, mivel ha nem, akkor színeltolódás lesz a jutalmunk. Szürke tesztábrák és kártyák fotós boltokban kaphatók, de egyes fotós könyvekben is találhatunk ilyeneket. Ha mégsem vittél volna szürke kártyát magaddal, ne aggódj, a fehéregyensúly akár szemre is beállítható! Kezdjünk is ezzel!

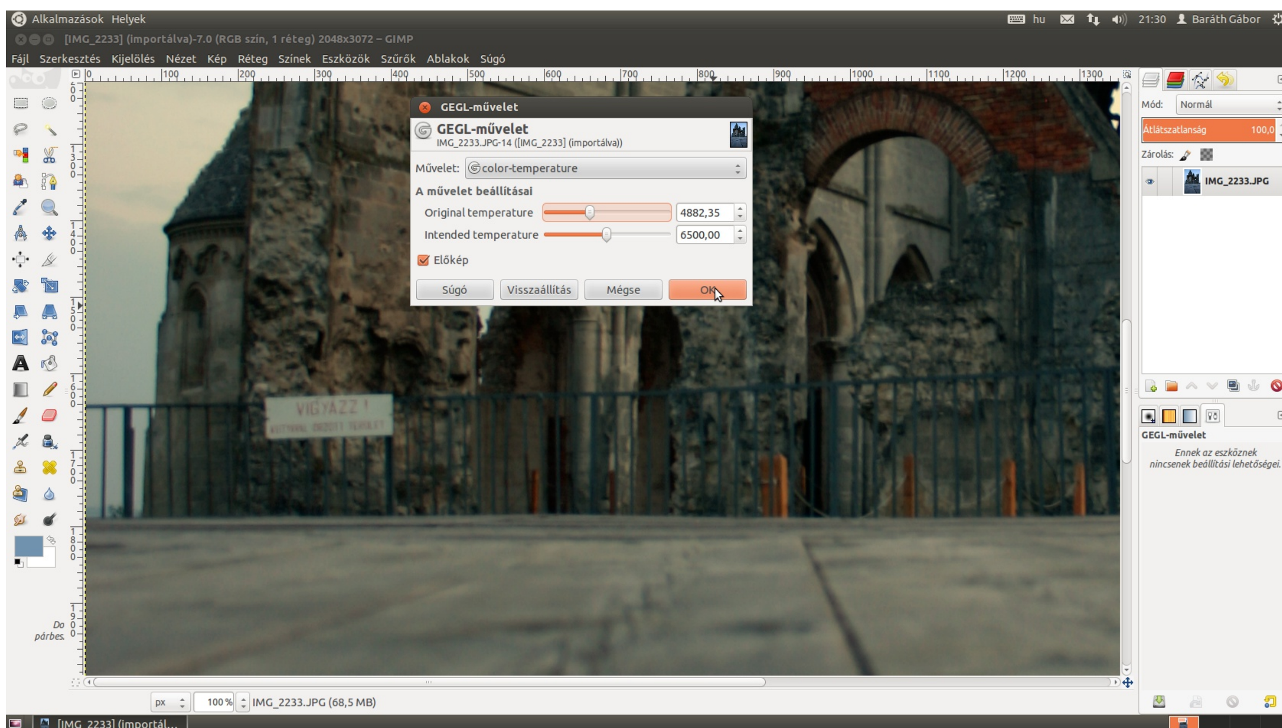
Első lehetőség

Válaszd ki a **Színek ▸ Automatikus ▸ Fehéregyensúly** menüpontot! Ha a fotón úgy látod, hogy a fehér nem fehér – szeretnélek felkészíteni arra, hogy sok ilyen eset lesz –, akkor üss egy Ctrl+Z gyorsbillentyűt a visszalépéshez, és már készen is állsz a következő lehetőség kipróbálásához!



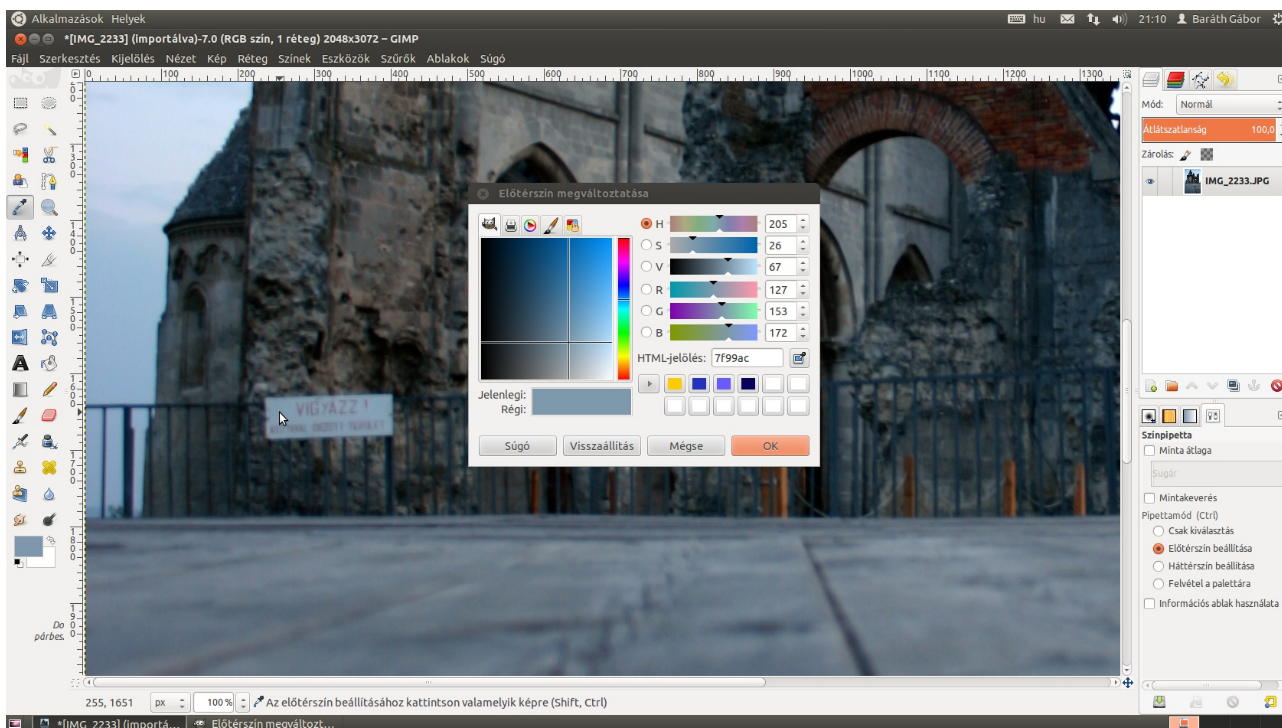
Második lehetőség

Ha az automatikus beállítás kudarcot vallott, jöhet a manuális-vizuális megközelítés. Válaszd a menüből az **Eszközök ▸ GEGL művelet** menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakon a **Művelet** legördülőből a **Color temperature** (magyarul színhőmérséklet) pontot. Mivel azt szeretnénk, ha napfényben jól nézne ki a fotó, a második csúszkát (**Intended temperature**, azaz az elérni kívánt színhőmérséklet) nem babráljuk, hagyjuk 6500 K-en. Ezzel szemben az elsőt szép lassan balra húzzuk, ha kékes, és jobbra, ha narancs elszíneződést látunk, mindaddig, amíg a szürke szürkének, a fotó természetes árnyalatúnak nem fog tűnni.



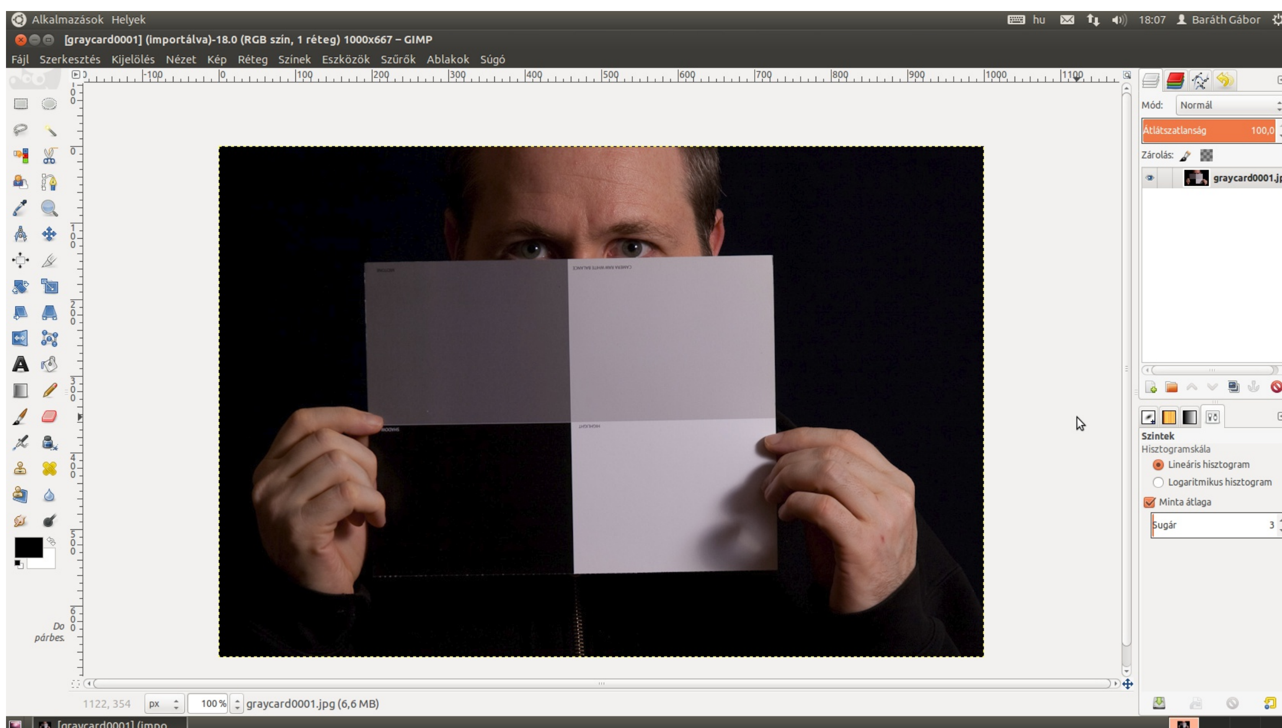
A beállítás ellenőrzése

Van egy nagyon egyszerű módszer arra, hogy ellenőrizd, vajon mennyire sikerült pontosan beállítani a fehéregyensúlyt. Válaszd ki a **Színpipetta-eszközt** () az eszköztárról, és kattints egy olyan területre, amely eredetileg szürke volt. A kattintás után a panel alján található két szín közül az előtérszín megváltozik annak a képpontnak a színére, amelyet kiválasztottál. Ha most duplán kattintasz a festőszínt reprezentáló téglalapon, akkor megnyílik az Előtérszín megváltoztatása párbeszédablak. Az a jó, ha az alapértelmezett színválasztó lap szálkeresztje minél lejjebb helyezkedik el, mert alul vannak a teljesen telítetlen (szürke) árnyalatok. A mi esetünkben jól látszik, hogy az automatikus beállítás meglehetősen kékre színezte a képet. Na, jöjjön akkor a pontos beállítás, ahogy a profik csinálják!



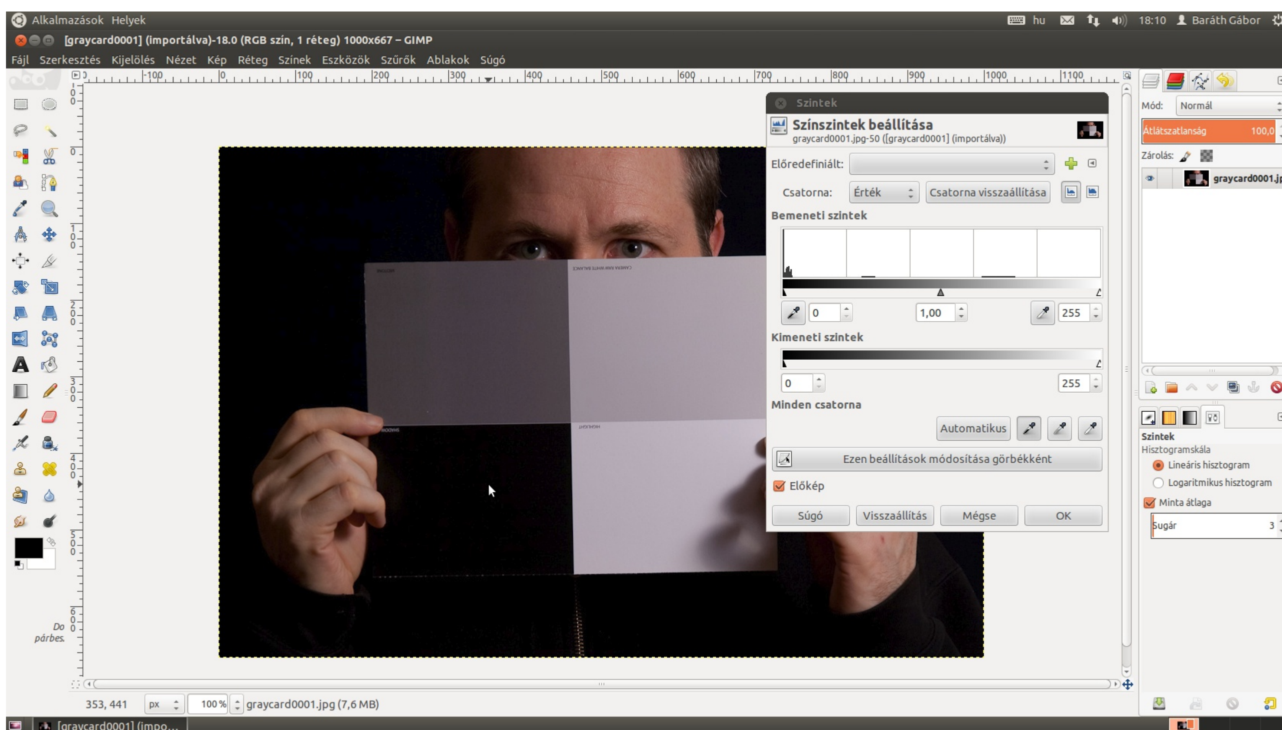
1 A fénykép színhelyességének beállításához három értékre van szükségünk: a fekete, a fehér és a középszürke árnyalatokra. Ezt a legegyszerűbben úgy érhetjük el, ha a fények beállítása után a modell kezébe adjuk a szürke tesztábrát, és lefotózzuk. Ezek után fotózhatunk egészen addig, míg a fényviszonyok meg nem változnak. (Természetesen megváltozott fények esetén újra le kell fotózni a tesztábrát!)

2 Nyisd meg a tesztábrát tartalmazó képet a Ctrl+O billentyűkombináció leütésével, majd hívd elő a **Szintek** párbeszédablakot a **Színek ▸ Szintek** menüpont kiválasztásával!

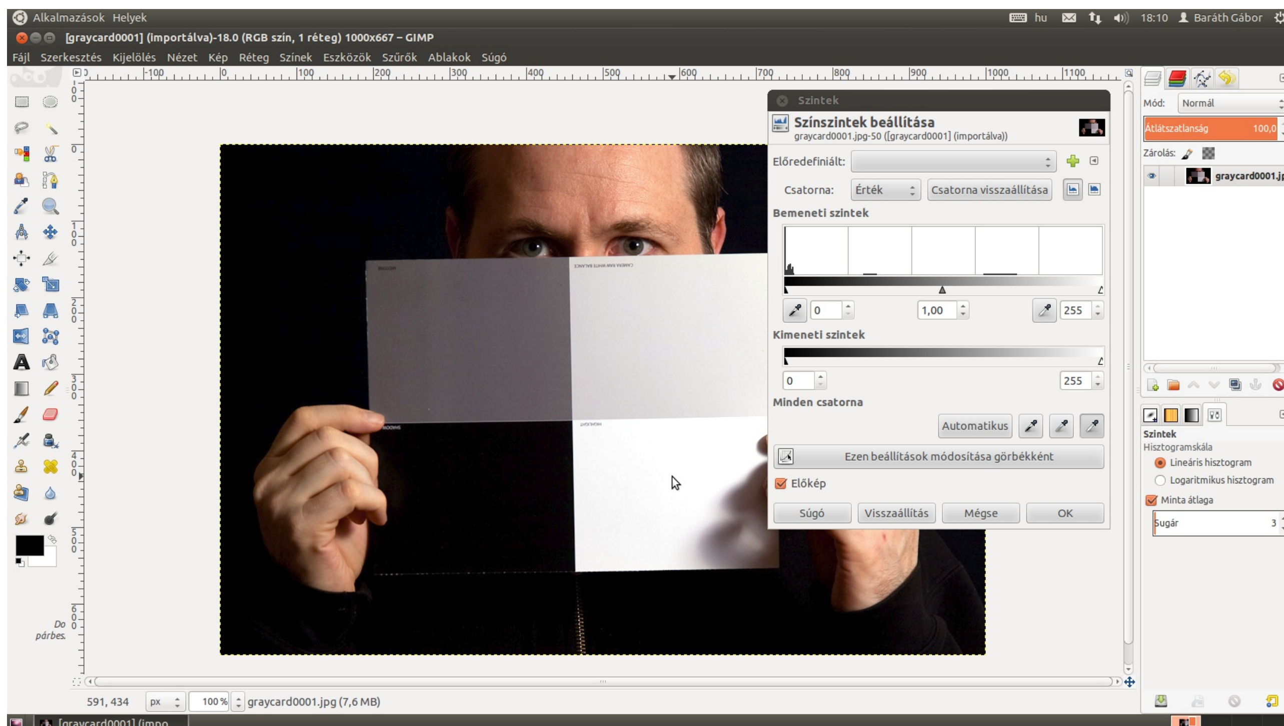


3 A módszer abból áll, hogy a GIMP-nek meg kell mutatni, hogy mi legyen (vagy inkább mi volt a fénykép készítésekor a képen) fehér (fehérpont), középszürke (szürkepont) és fekete (feketepont). Mindhárom pont kijelölésére egy-egy pipetta található a párbeszédablakon.

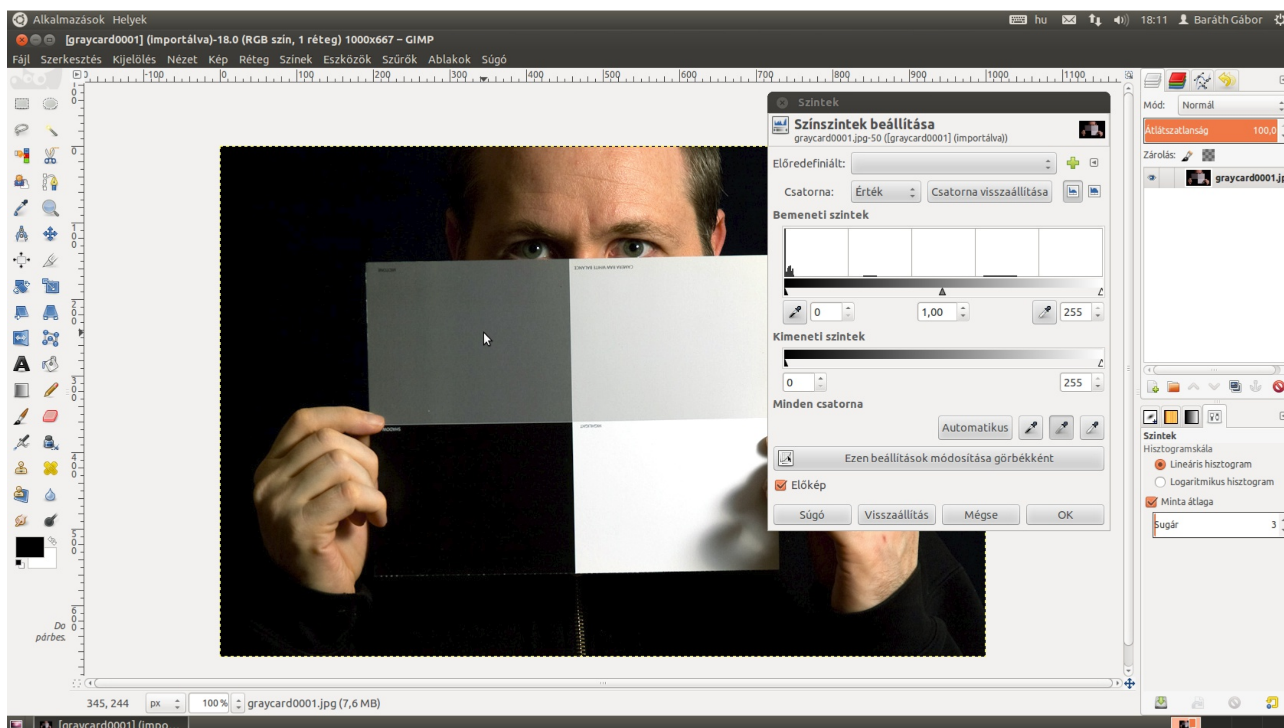
Fogd a fekete pipettát, és kattints oda, ahol fekete kellene, hogy legyen a kép! Szintén használhatsz a tesztábra helyett fekete nadrágot, vagy bútort is, a lényeg csak az, hogy fekete legyen. Ez lesz a legsötétebb rész a képen.



4 Most fogd a fehér pipettát, és kattints a kép egy olyan részére, amely fehér kellene, hogy legyen (jelen esetben ez a világosszürke téglalap, de ha nincs más, a szemfehérje, papírlap a képen, fehér ruha is használható erre a célra). Ez lesz a végső képen a legvilágosabb rész.



5 Utolsó lépésként ki kell választani a középszürke részt a képen. Ez lesz a színkorrekció alapja, ezért erre fektess nagy hangsúlyt, hogy pontosan középszürke legyen. Itt nem nagyon lehet csalni, mint az előzőekben, ezért azt javaslom, hogy használj szürke kártyát a szürkepont beállításához, különben nem fogod tudni pontosan kiválasztani, hogy mi volt eredetileg középszürke a képen.



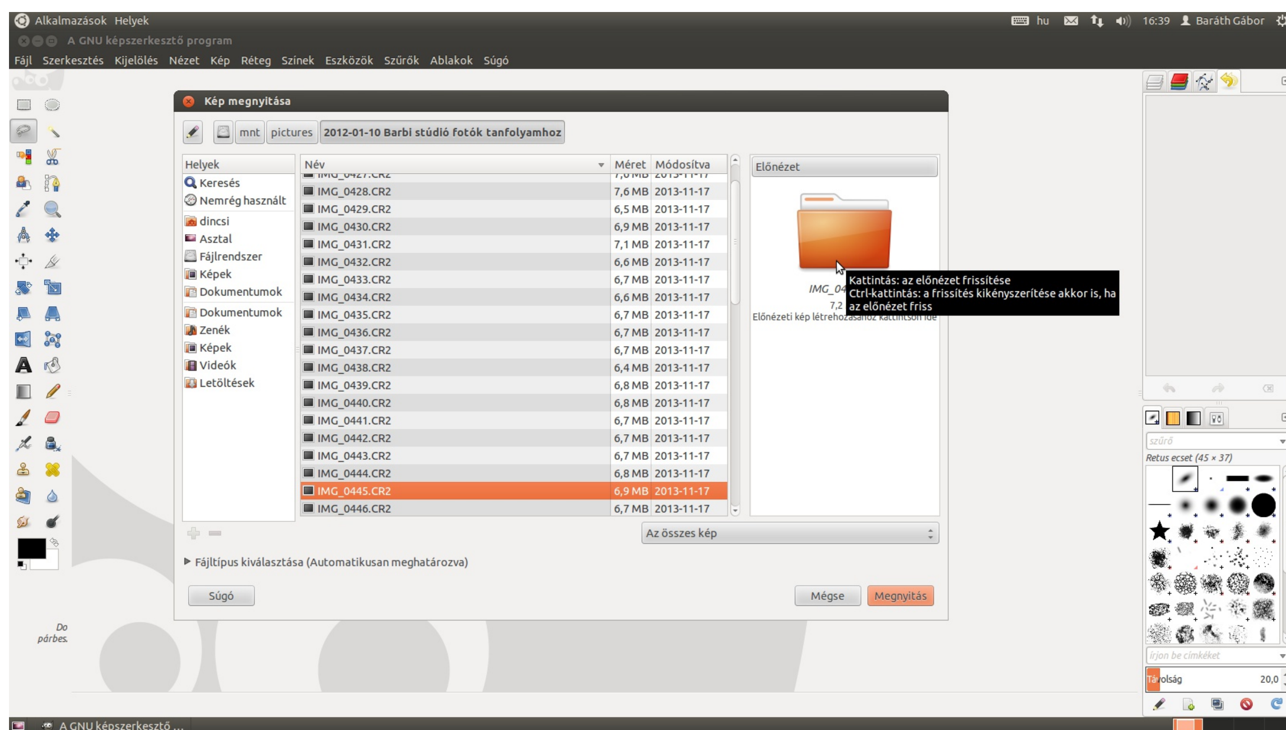
6 Most, hogy kész a fehéregyensúly-beállítás, már csak az van hátra, hogy a többi képre is egy mozdulattal alkalmazni tudjuk. Ehhez csak az **Előredefiniált** legördülő lista melletti ✚ jelre kell

kattintanod, és a megjelenő ablakban nevet adni a beállításnak, majd az **OK** gombra kattintani. Ezek után a legördülő listából bármikor kiválaszthatod az adott színbeállítást.

3.3. NYERS FOTÓK KIDOLGOZÁSA

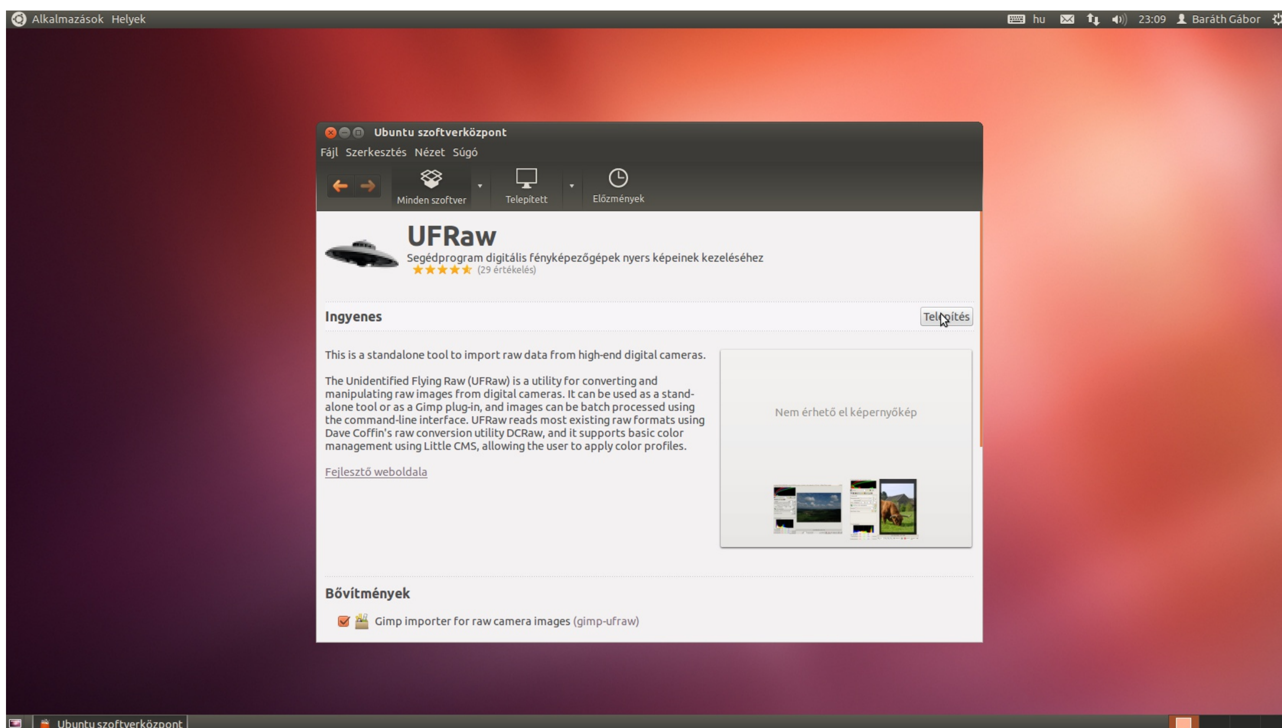
Komoly fotósok is azt tanácsolják, hogy mindig fotózzunk nyers (raw) formátumban, mert az jóval több információt hordoz, mint egy JPEG kép! Először is nagyobb a színmélysége, vagyis többféle árnyalatot lehet megkülönböztetni, másodszor veszteségmentes, vagyis minden információ megvan benne, amelyet a fényképezőgép az exponáláskor rögzített. Sajnos a GIMP egyelőre nem képes 8 bitesnél nagyobb színmélységű képeket kezelni, ezért a nyers képeink kidolgozásakor minél több javítást érdemes a nyerskép-kidolgozó szoftverben elvégezni.

1 Próbáld meg megnyitni a nyers képfájlt! Ha sikerült, ugorj a második lépésre, ha nem, akkor fel kell telepítened az UFRaw kiterjesztést!

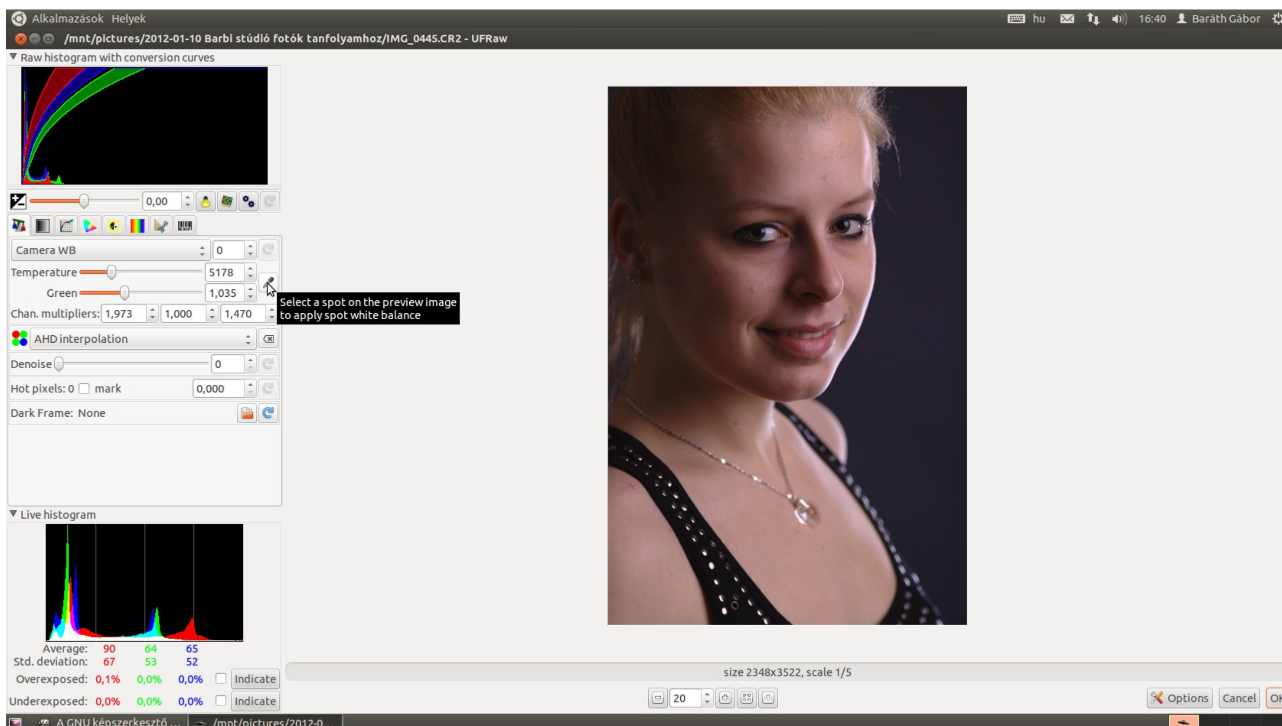


Az UFRaw telepítése

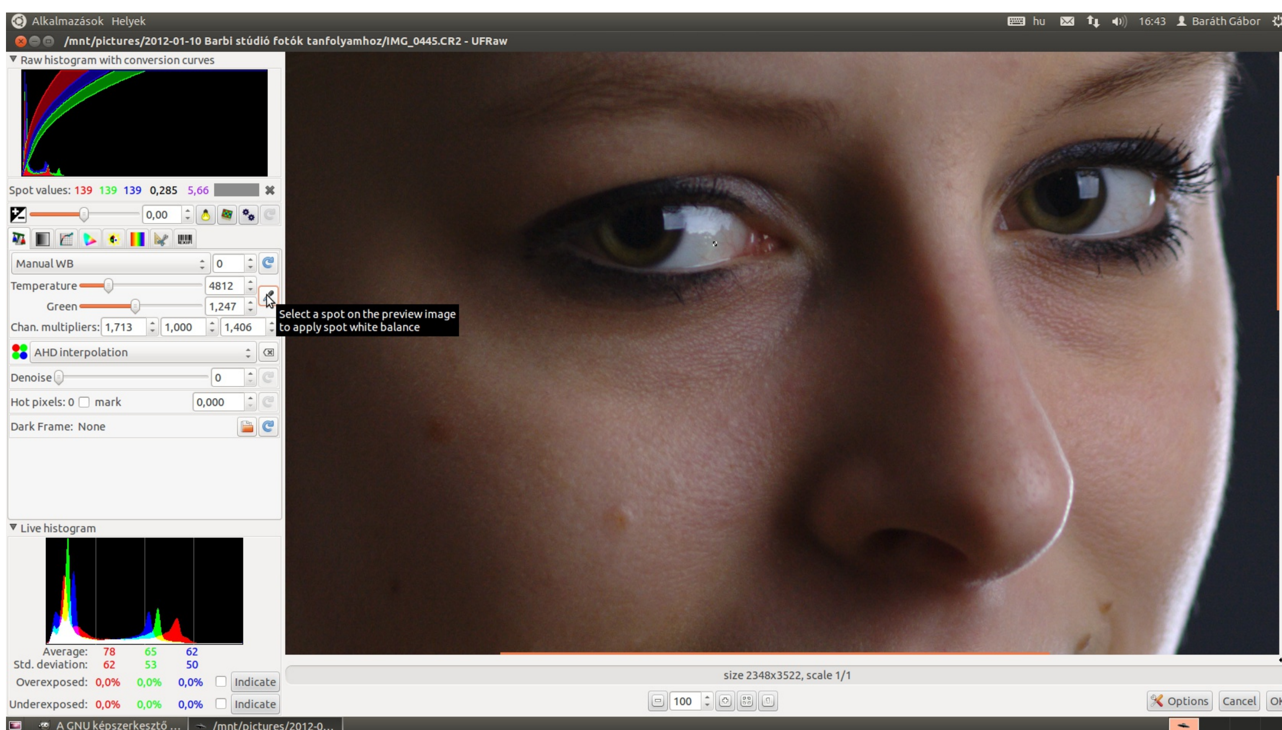
A Windows és Mac OS X rendszerekhez készült GIMP változatok általában tartalmazzák az UFRaw-t, azonban például az Ubuntu rendszereken külön kell telepíteni az Ubuntu szoftverközpont segítségével. Ha Ubuntut használsz, indítsd el a szoftverközpont alkalmazást, írd a keresőbe, hogy UFRaw, és kattints a **Telepítés** gombra!



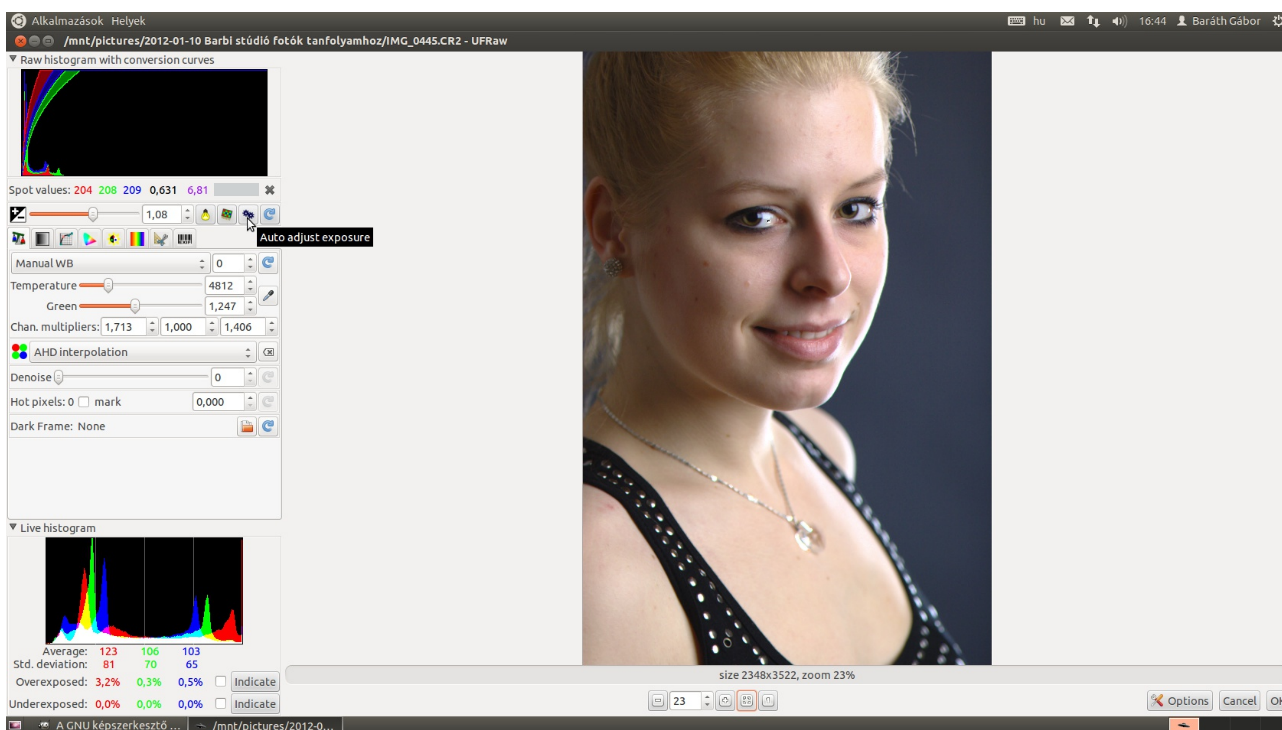
2 A nyers képfájlt az UFRaw egy külön ablakba nyitja meg, amelynek bal oldalán találhatók a kezelőszervek, a jobb oldalon pedig maga fotó az aktuális beállítások szerint kidolgozva. A fotó alatt látható kezelőszervekkel tudod a méretét állítani.



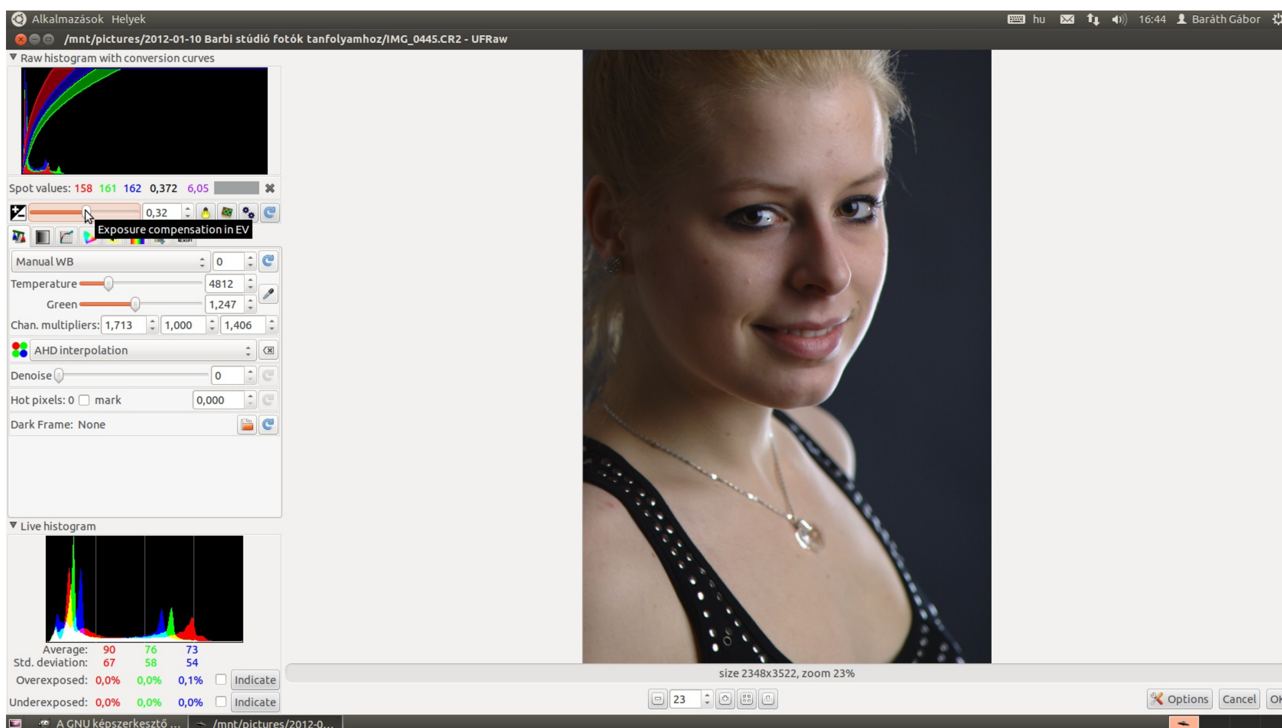
3 Jöjjön a fehéregyensúly beállítása, az úgyis kissé nehézkes GIMP-ben, és itt nyerhetünk a legtöbbet azzal, hogy a fényképezőgép által rögzített összes információ a rendelkezésünkre áll. A beállítás mehet szemre a **Temperature** (színhőmérséklet) és **Green** (zöld) csúszkák segítségével, de van egy pofonegyszerű másik mód is. Egy fehér vagy szürke területre húzz ki egy kis téglalapot úgy, hogy lenyomod és nyomva tartod az egér gombját, majd kattints a színpipetta (szemcseppentő) ikonra ( )! Ha megfigyeled nagyobb nagyításon a mellékelt képet, a kis téglalapot a lány jobb (nekünk balra eső) szemén találod. A szemfehérjének illik fehérnek lennie, de a célnak megfelel egy papírdarab vagy fehér textil is.



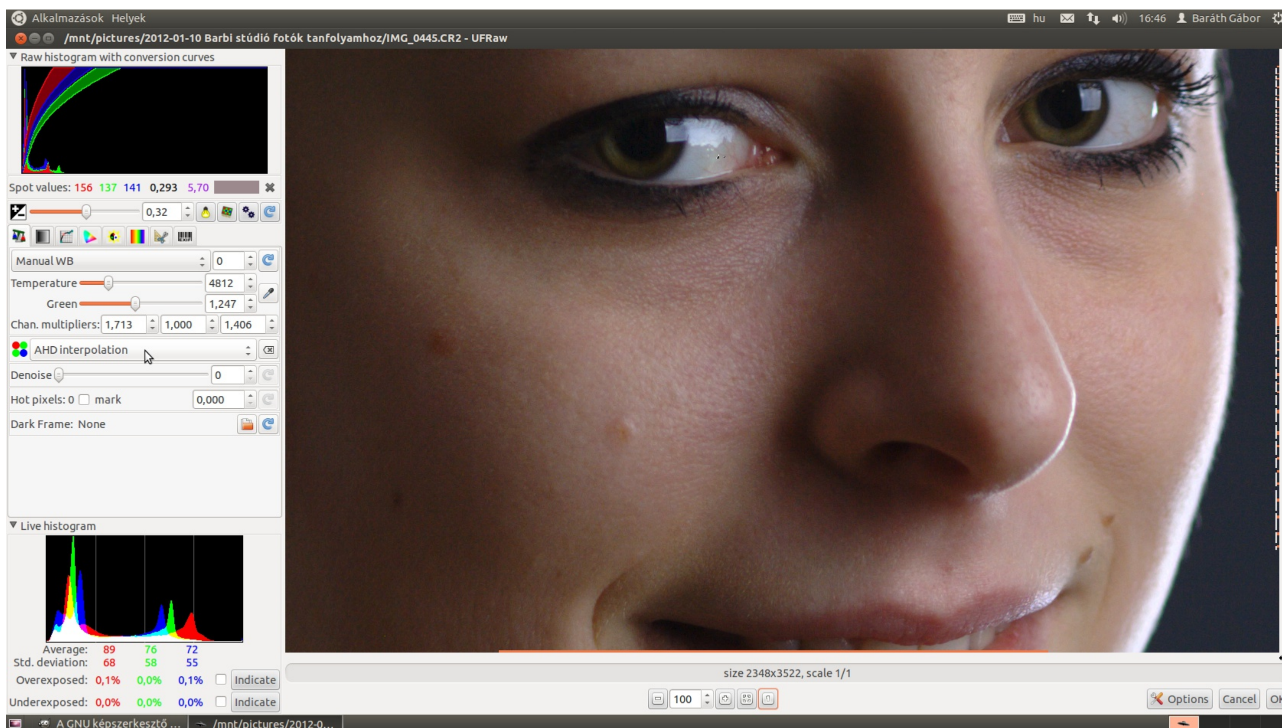
4 Most állítsuk be a helyes expozíciót! Érdemes egy esélyt adni az UFRaw-nak, hogy próbálja meg kitalálni, mekkora expozíciókompenzációra van szükség. Nyomd meg tehát a felső gombsor jobb oldalán található **Auto adjust exposure** (expozíció automatikus beállítása) ikont (), és vizsgáld meg az eredményt!



5 Bár az expozíciókorrekcióban – ebben az esetben – valószínűleg igaza volt az UFRaw-nak, én két okból is sötétebb tónusú képet szerettem volna. Egyrészt az közelebb áll az elképzelésemhez, másrészt így meg tudom neked mutatni, hogy kell kézzel beállítani az expozíciókorrekciót. Mivel nekem most kissé sötétebb kép kellett, balra húztam a felső sorban található csúszkát, ami által csökkent az expozíciókorrekció. Ha jobbra húztam volna, a kép világosodott volna.



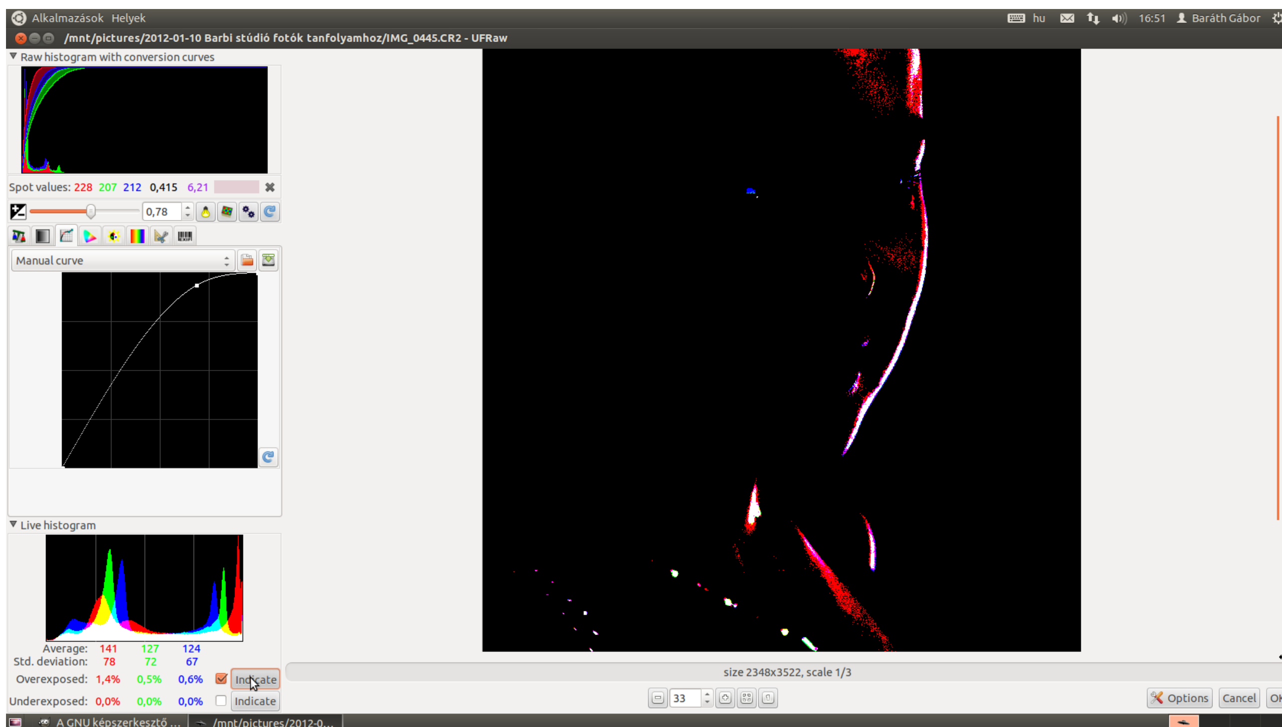
6 A következő lépésként beállíthatod a „demosaicing” algoritmust. Ez a ronda szó a kép színeinek meghatározását jelenti az érzékelőből kiolvasott adatokból. Akár hiszed, akár nem, rengeteg eljárás van erre. Egy rögtön a fényképezőgépben, hogy JPEG képet tudjon csinálni. Egy hasonló algoritmus van a fényképezőgép gyártója által adott szoftverben. A Lightroomban vagy Photoshopban lévő Camera RAW is egy sor másik algoritmust használ, és a GIMP-ben lévő UFRaw is. A különféle algoritmusok különféle tónusú képet eredményeznek, szóval próbáld ki őket, és ha látsz változást, használd azt, amelyik neked – az adott fotó esetén – a legjobban tetszik, vagy hagyd egyszerűen az alapértelmezett **AHD interpoláción**, és kész!



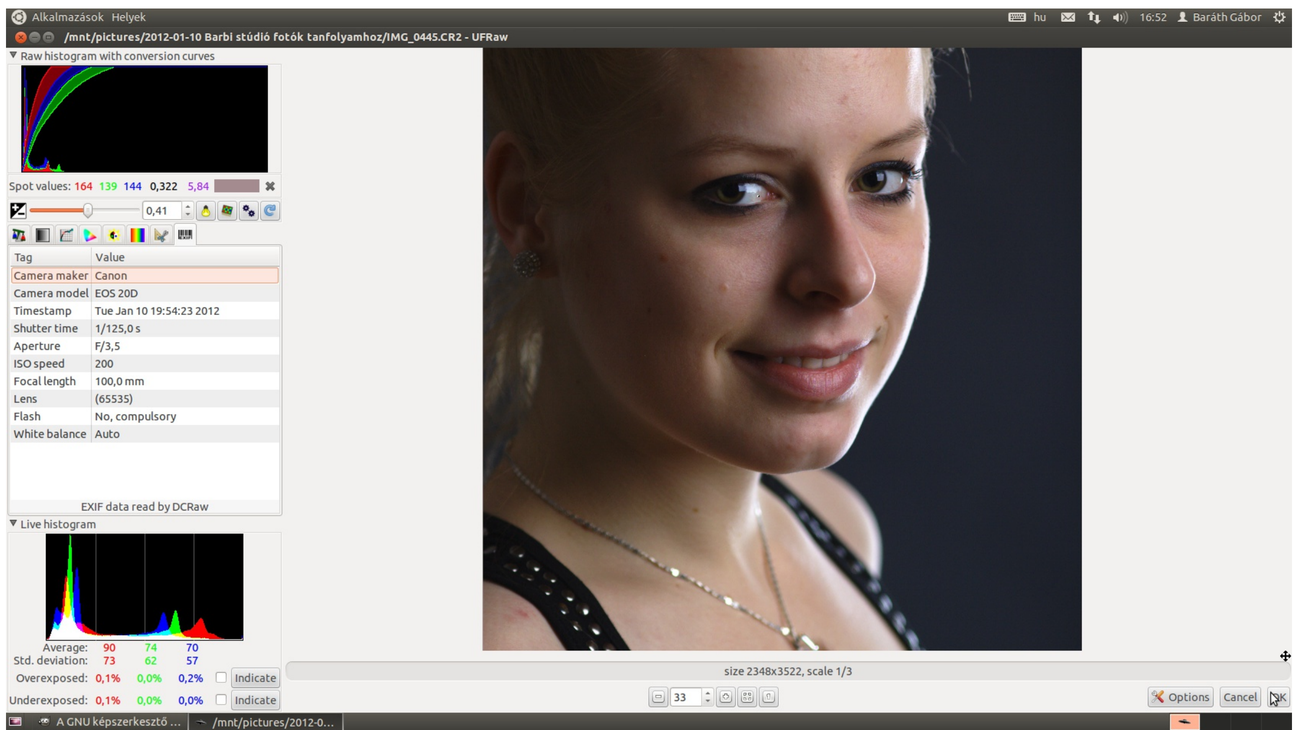
7 Következik a harmadik fülön a tónusgörbe beállítása. Ezzel azt tudod beállítani, hogy a kép csúcsfényei, középtónusai és árnyékai milyen tónusátfogással jelenjenek meg a képen. Egy S alakú tónusgörbe összenyomja az árnyékok és a csúcsfények által használt tónustartományt, és kibővíti a középtónusok tartományát, ezáltal nagyobb kontrasztot ad a képnek. A görbéket egysze-

rűen úgy szerkesztheted, hogy kattintasz a görbén valahol, és az egérgomb nyomva tartása mellett elhúzod a pontot egy másik pozícióba.

Bármilyen szerkesztést is végzel a fotón, érdemes időről időre szemrevételezni, hogy kiégtek vagy bebuktak-e részletek a fotón. Ezt – remélem, emlékszel még miről volt szó a hisztogramról szóló részben – megteheted a hisztogram figyelésével, de az UFRaw ad egy kis vizuális segítséget arra nézve is, hogy hol találhatók problémás képrészletek. A hisztogram alatt találsz két jelölőnégyzetet, amelyet bekapcsolva az UFRaw a megfelelő képpontok villogtatásával jelzi neked, ha azok kiégtek (**Overexposed**) vagy bebuktak (**Underexposed**). Ezen felül van két **Indicate** (Mutasd) feliratú gomb, amelynek a megnyomásával fekete, illetve fehér háttéren meg is mutatja az inkriminált pixeleket.



8 Ezzel nagyjából készen vagyunk azokkal a beállításokkal, amelyeket feltétlen a nyerskép-kidolgozó programban érdemes megtenni. Szóval nincs más hátra, mint az OK gombra kattintani, és betölteni a kidolgozott fotót a GIMP-be.


Alkalmazások Helyek
hu 16:52 Baráth Gábor
/mnt/pictures/2012-01-10 Barbi stúdió fotók tanfolyamhoz/IMG_0445.CR2 - UFRaw
Raw histogram with conversion curves
Spot values: 164 139 144 0,322 5,84
0,41
Tag Value
Camera maker Canon
Camera model EOS 20D
Timestamp Tue Jan 10 19:54:23 2012
Shutter time 1/125,0 s
Aperture F/3,5
ISO speed 200
Focal length 100,0 mm
Lens (65535)
Flash No, compulsory
White balance Auto
EXIF data read by DCRaw
Live histogram
Average: 90 74 70
Std. deviation: 73 62 57
Overexposed: 0,1% 0,0% 0,2% Indicate
Underexposed: 0,1% 0,0% 0,0% Indicate
size 2348x3522, scale 1/3
33
Options Cancel OK
A GNU képszerkesztő ...
/mnt/pictures/2012-0...

3.4. KOMPOZÍCIÓ BEÁLLÍTÁSA A VÁGÓESZKÖZZEL

A képjavítás legegyszerűbb módja a vágás. Persze ne vágd le a fele képet, ha lehet, de a széléből nyugodtan lenyeshetsz egy kicsit, ha van ott valami zavaró, vagy más oldalarányú képet szeretnél!

Már csak az a kérdés, hogy milyen is a jó kompozíció? Nos, pár alapszabályt betartva általában az emberi szemnek kedves képeket készíthetsz, de ne feledd, hogy sosem a szabályok betartása a legfontosabb, hanem az, hogy a végén érdekes, ízléses, szép képet kapj!

Mielőtt hozzáfognánk a vágás technikájának bemutatásához, fogadj el egy jó tanácsot! A fénykép készítésekor inkább hagyj rá egy kicsit, mert ha valami lemarad a képről, azt nem tudod viszszarajzolni, vágni belőle viszont semmibe sem kerül!

Méretarány megtartása

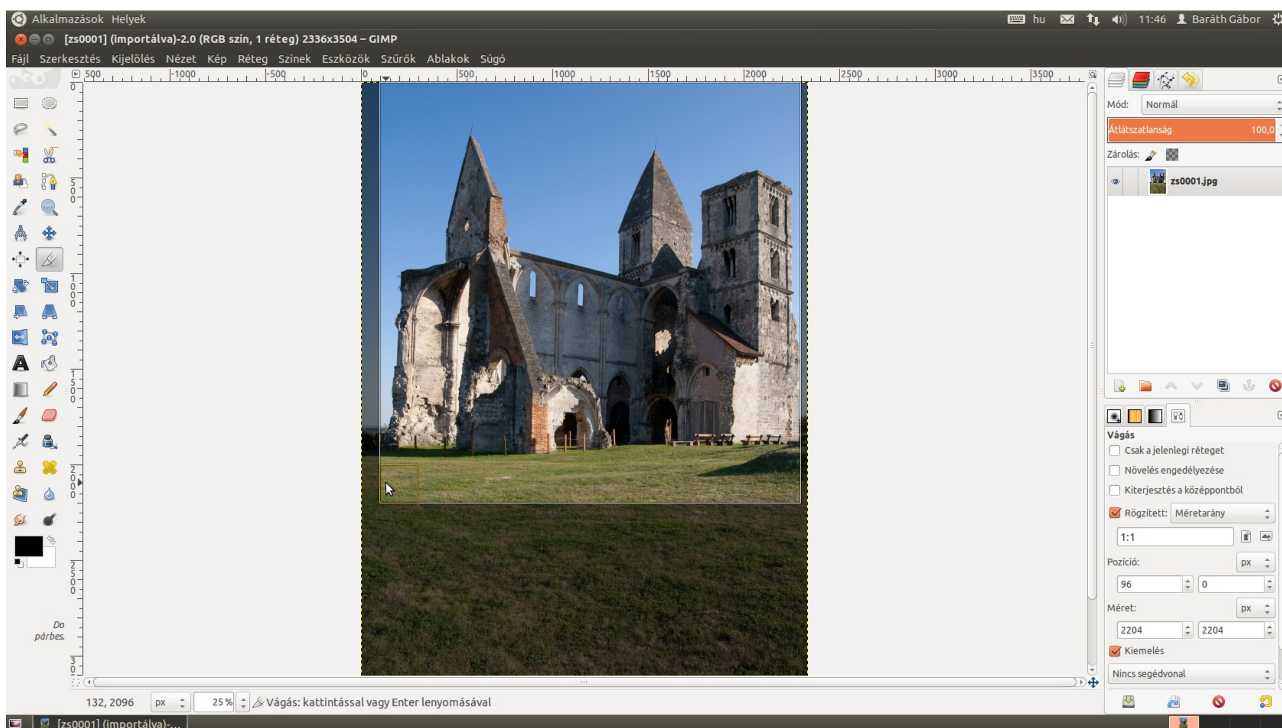
Ha csak egy picit kell levágni a fotóból, vagy fontos, hogy az eredetivel azonos oldalarányú képet vágj ki az eredetiből, nem kell mást tenned, mint az egér gombjának lenyomásával kijelölni a vágandó rész bal felső sarkát, majd a ⇧ billentyű nyomva tartása mellett elhúzni a vágókeretet a helyére.

Négyzet alakú kép

A legegyszerűbb, legszabályosabb és legszebb forma a képek esetén a négyzet. Ha négyzetes képet szeretnél készíteni, minden valószínűség szerint egy nagyobb részt le kell vágnod a képből. Igen ám, de hogyan lehet pont négyzetes képkivágást készíteni?

A dolog igen egyszerű, csak ki kell választanod az eszköztáron a vágóeszközt ( ), majd az **Eszközbeállítások** palettán a **Rögzített** legördülő listát **Méretarány** értékre állítani, és a beíró mezőbe **1:1**-et írni, ami ugye azt jelenti, hogy azonos méretűek legyenek a kivágott rész oldalai. (Ne felejtsd, az **Eszközbeállítások** paletta eredeti helye az eszköztár alsó részén található, de mi korábban a testreszabásnál áthelyeztük a jobb oldali dokkoló panelre!)

Ezek után ha kattintasz valahol a fotón, majd az egérgomb nyomva tartása mellett kihúzod a vágókeretet, az mindig négyzet alakú marad. Még akkor is, ha az egérgomb felengedése után módosítod a kijelölt vágókeretet: azt ugyanis a sarkainál, illetve oldalainál megfogva átméretezheted, közepénél megfogva pedig elmozgathatod egészen addig, amíg le nem ütöd az ↵ billentyűt, amellyel elvégzed a kijelölt rész kivágását.



Természetesen, ha a gyárilag beépített értéken hagyod a méretarányt – amely éppen a kép mérete képpontokban, akkor az eredetivel megegyező oldalarányú kivágást készíthetsz.

Szélesvásznú képek készítése

Manapság a legtöbb megjelenítő (noteszgépeké, monitoroké, televízióké, de még a mobiltelefonoké is) 16:9 esetleg 16:10 oldalarányú. Ha a fotóidat ezeken az eszközökön szeretnéd bemutatni, érdemes ilyen arányúra vágni a fotót. Ezt pontosan ugyanúgy lehet megcsinálni, mint ahogy a négyzet alakú kivágásnál mutattam, azzal a triviális különbséggel, hogy a **Méretarány** mezőbe 16:9 vagy 16:10 kell, hogy kerüljön az adott kijelző oldalarányának megfelelően.

Harmadszabály és aranymetszés

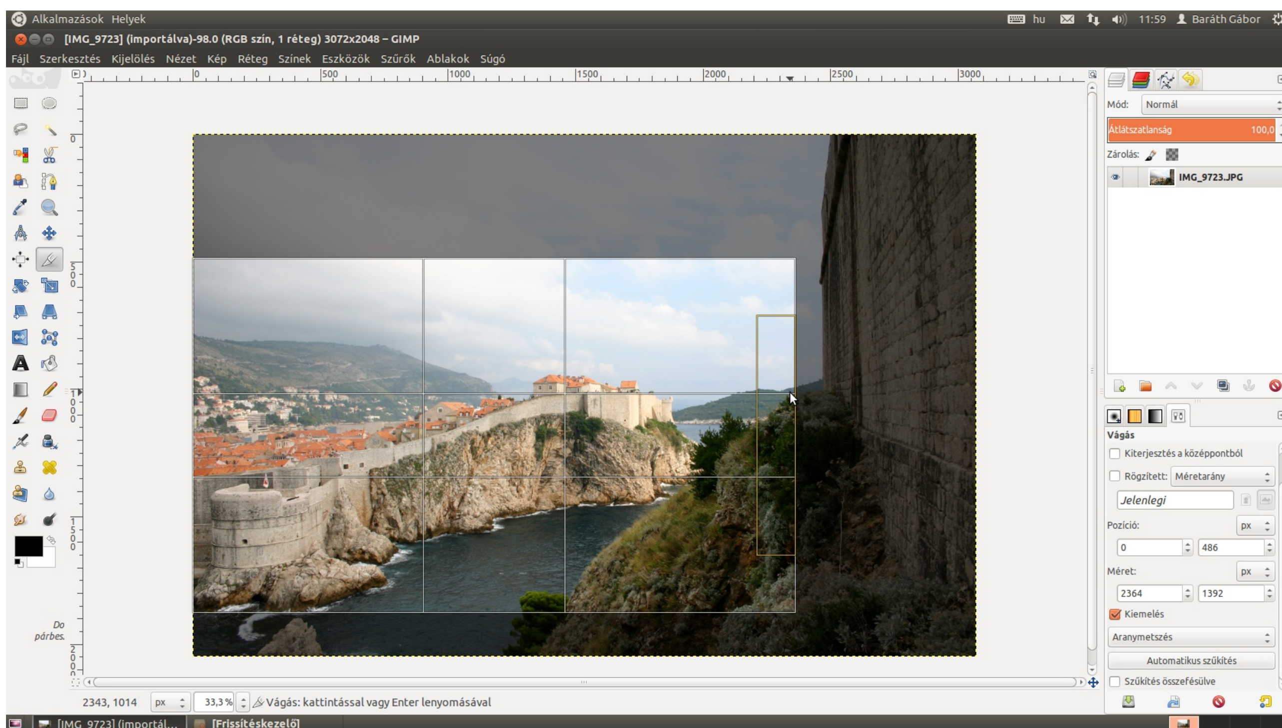
A leggyakrabban hallott kompozíciós elvek szerint az ember szeme azt a képet találja szépnek, amelynél a kép harmadolópontjában vagy az aranymetszésben található a téma. A harmadolópontot gondolom nem kell senkinek elmagyarázni (1:2 arányú metszés), az ókori görögök óta népszerű és kedvelt aranymetszés pedig az az arány, ha valamit úgy bontunk ketté, hogy egész aránya a nagyobbik részhez megegyezzen a nagyobbik rész és a kisebbik rész arányával (kb. 1:1,62 arányú metszés).

Gondolom, most elgondolkodtál, hogy

a) mi is ez az arány valójában,

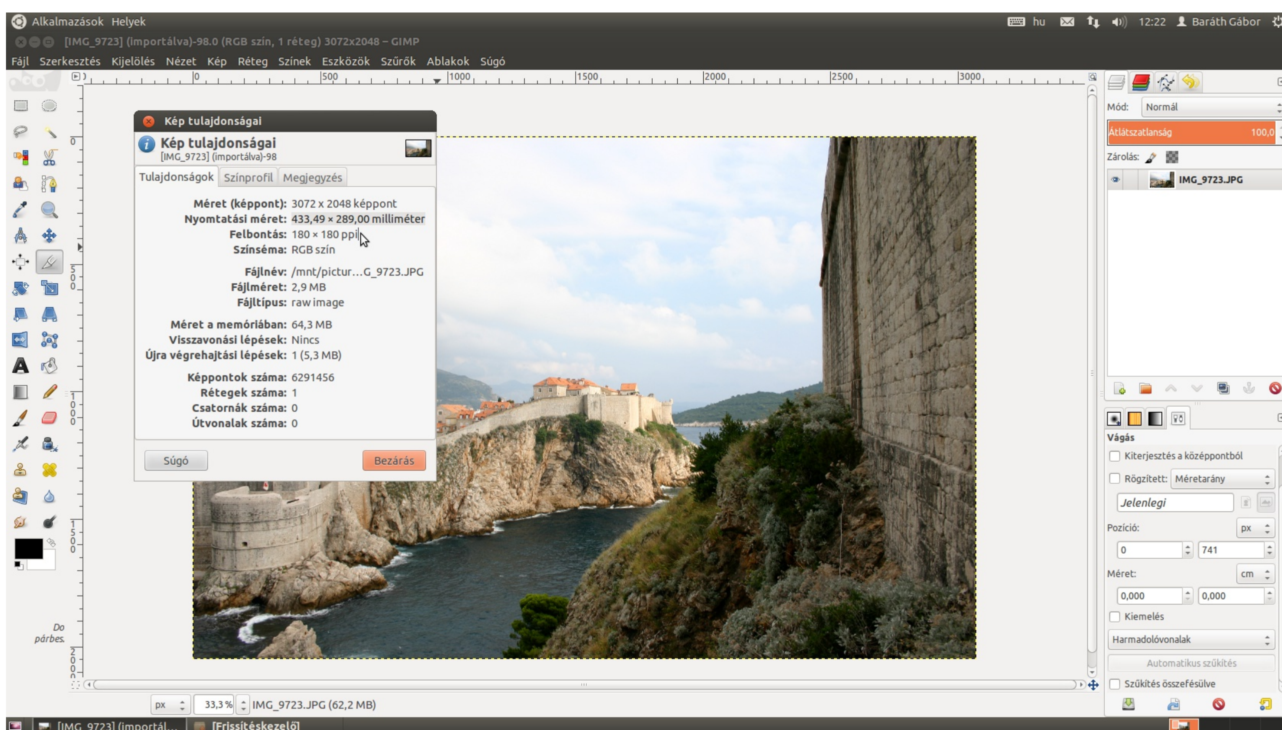
b) és hogy a fenébe fogod kitalálni, hogy hova kerüljön a téma?

Nos, az első kérdésre a magyarázat matekul: ha $x = a+b$, akkor $x/a = a/b = (1+\sqrt{5})/2 \approx 1{,}618034$. A második kérdésre szerencsére még ennél egyszerűbb válasz kínálkozik: majd a GIMP megmutatja neked.



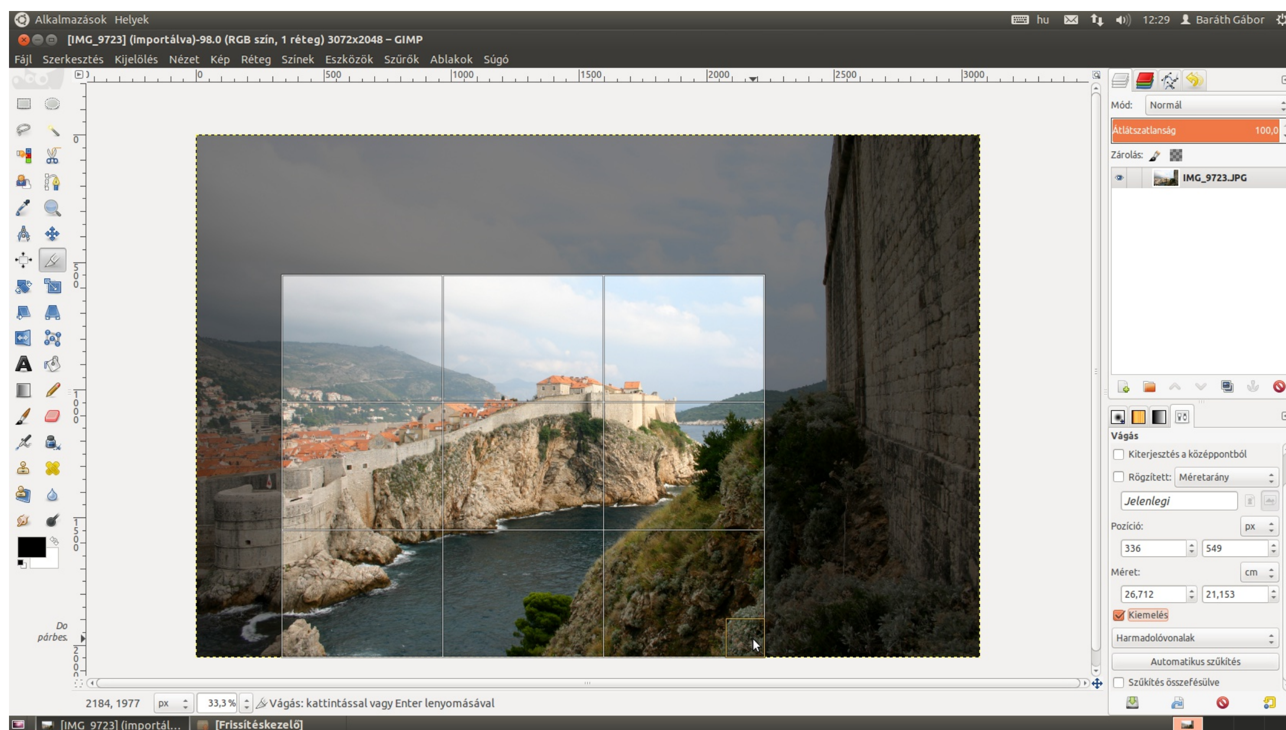
Nem kell mást tenned, mint a *Vágás* eszköz beállításai között a panel alsó részén a **Nincs segédvonal** helyett a **Harmadolóvonalak** vagy az **Aranymetszés** lehetőséget kiválasztani, és a GIMP a vágókeret kihúzása közben megmutatja neked, hogy hova érdemes tenni a témát. És ezt persze kombinálhatod az előző technikával is, vagyis akár négyzetes, akár az eredeti oldalaránynak megfelelő, vagy tetszőleges rögzített oldalarányú képet is készíthetsz így.

Figyeld meg, hogy az Eszközbeállítások panel **Pozíció** és **Méret** szakaszában leolvasható a vágókeret bal felső sarkának helyzete és a kivágandó rész mérete is. Ennek segítségével könnyen ellenőrizheted, hogy a levágott darab mekkora lesz nyomtatásban. Először is meg kell bizonyosodnod arról, hogy mekkora az eredeti kép nyomtatási mérete. Ezt megteheted úgy is, ahogy azt a Kép mérete című részben láttad, de van egy másik módszer is. Üsd le egyszerre az Alt és az ↵ billentyűket, és kapsz egy összefoglalót az adott fotóról!



Nézd meg a megjelenő Kép tulajdonságai párbeszédablakban, hogy mekkora a felbontás (remélhetőleg legalább 180, de inkább 360 ppi, ha szép fotót szeretnél tintasugaras nyomtatóval nyomtatni), és közvetlenül felette láthatod az ennek a felbontásnak megfelelő nyomtatási méretet is. (Ha most össze vagy zavarodva, nem baj, csak lapozz vissza a *Kép mérete* című részhez, és olvasd el újra! Ígérem, világosabb lesz.)

Zárd be a Kép tulajdonságai ablakot a **Bezárás** gombra kattintva, majd ahhoz, hogy a kivágás nyomtatási méretét mindig magad előtt lásd, a vágóeszköz beállításai között állítsd át a **Méret** utáni legördülő listában a mértékegységet az alapértelmezett **px**-ről (vagyis képpontról) **mm**-re vagy **cm**-re.

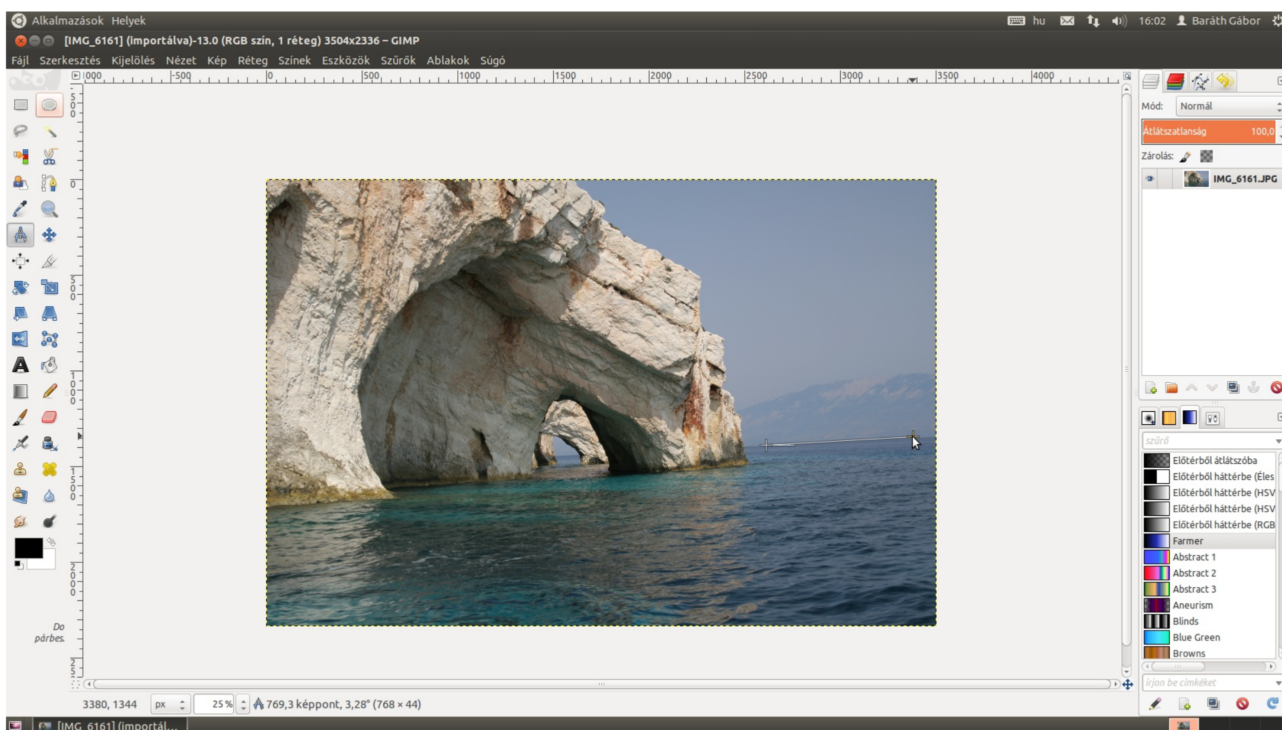


3.5. FERDE HORIZONT KIEGYENESÍTÉSE

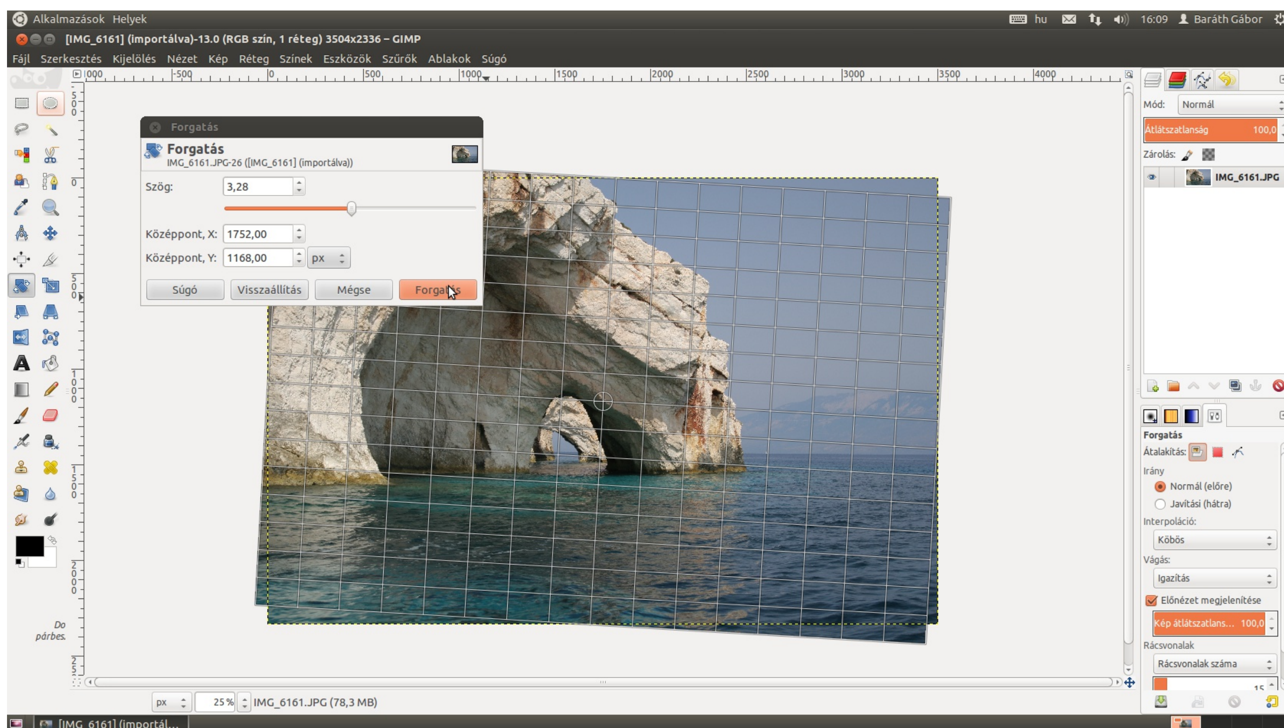
Ne aggódj, mindenkinek vannak ferde képei, még a legjobbak is készítenek fényképeket dőlő horizonttal! Az ilyen képek kijavítását, vagyis a horizont kiegyenesítését pár egyszerű lépésben megtehetjük a GIMP segítségével.

1 Először is meg kell mérnünk, hogy mekkora szögben is dől a horizont a képen. Ehhez válasszuk ki a **mérőeszközt** ( ) az eszköztárról!

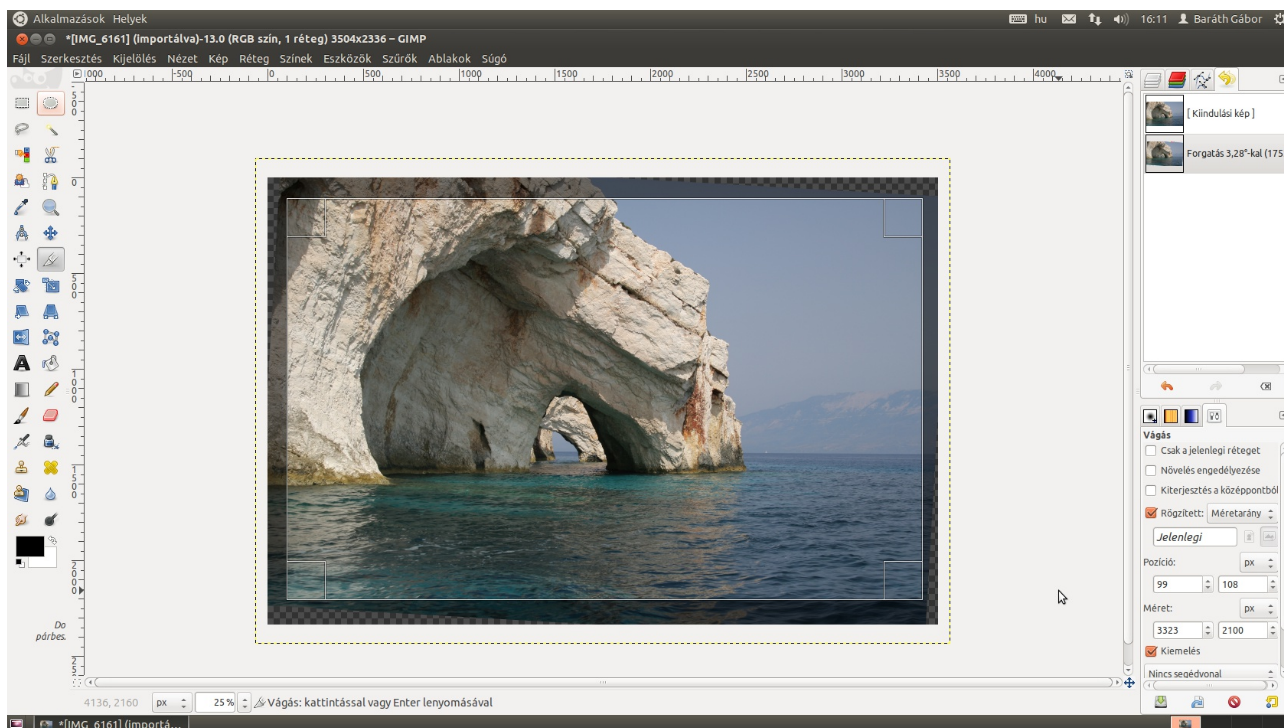
Ezek után az eszközzel kattintsunk a horizonton, majd az egér gombját lenyomva tartva húzzunk egy vonalat a horizontra, vagy egyéb – a valóságban – vízszintes részre. A kép alsó részén található információs sávban megtaláljuk, hogy hány fokos szögben van a képünk elforgatva. Ez jelen esetben 3,28 fok. Ezt az értéket jól jegyezzük meg!



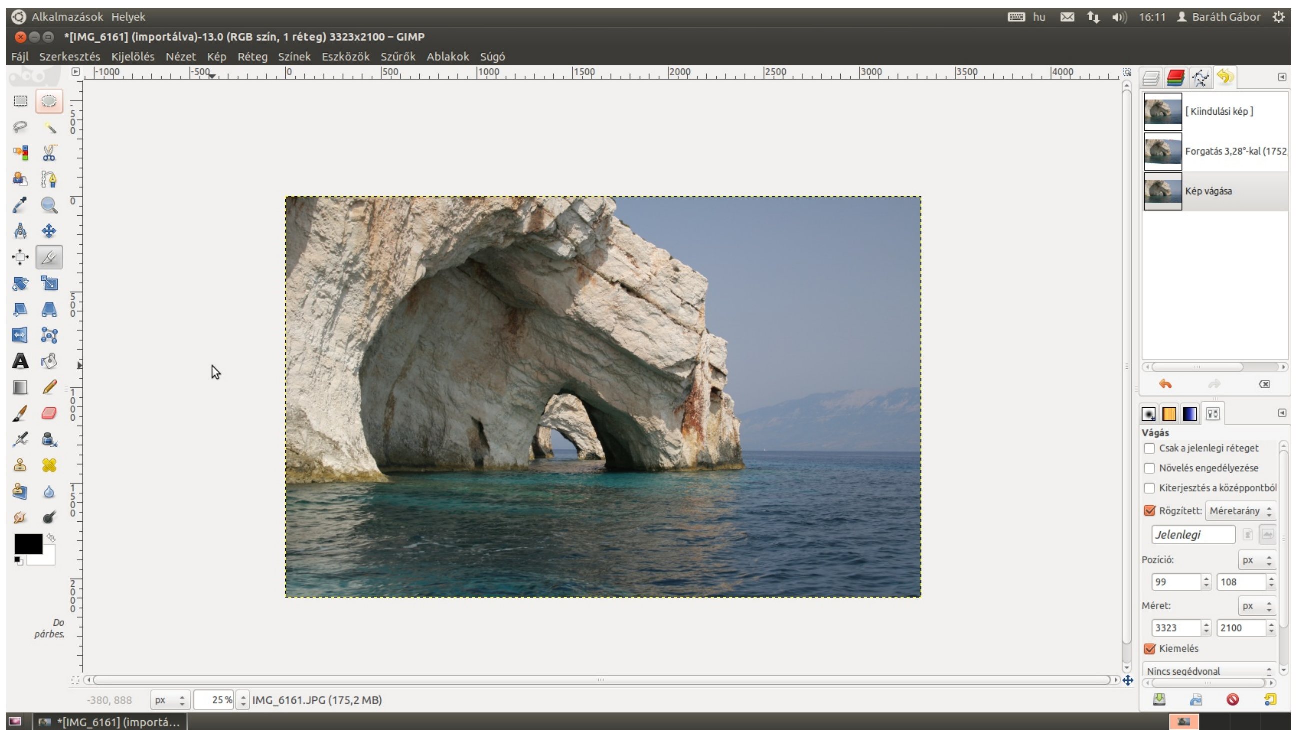
2 Most válasszuk ki a menüből a **Réteg ▸ Átalakítás ▸ Tetszőleges forgatás** menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakba írjuk be a mérőeszközzel mért szöget, és kattintsunk a **Forgatás** gombra!



3 Most már nincs más hátra, mint a felesleges részeket a vágóeszköz segítségével levágni a képről. Ha szeretnél ugyanolyan oldalarányú képet készíteni, mint amilyen az eredeti volt, csak kattintsd be a **Rögzített Méretarány** előtti jelölőnégyzetet, és bizonyosodj meg róla, hogy alatta a beírómezőben a **Jelenlegi** felirat látható. Ha nem, töröld csak ki a mező tartalmát, és a **Jelenlegi** felirat meg fog jelenni.



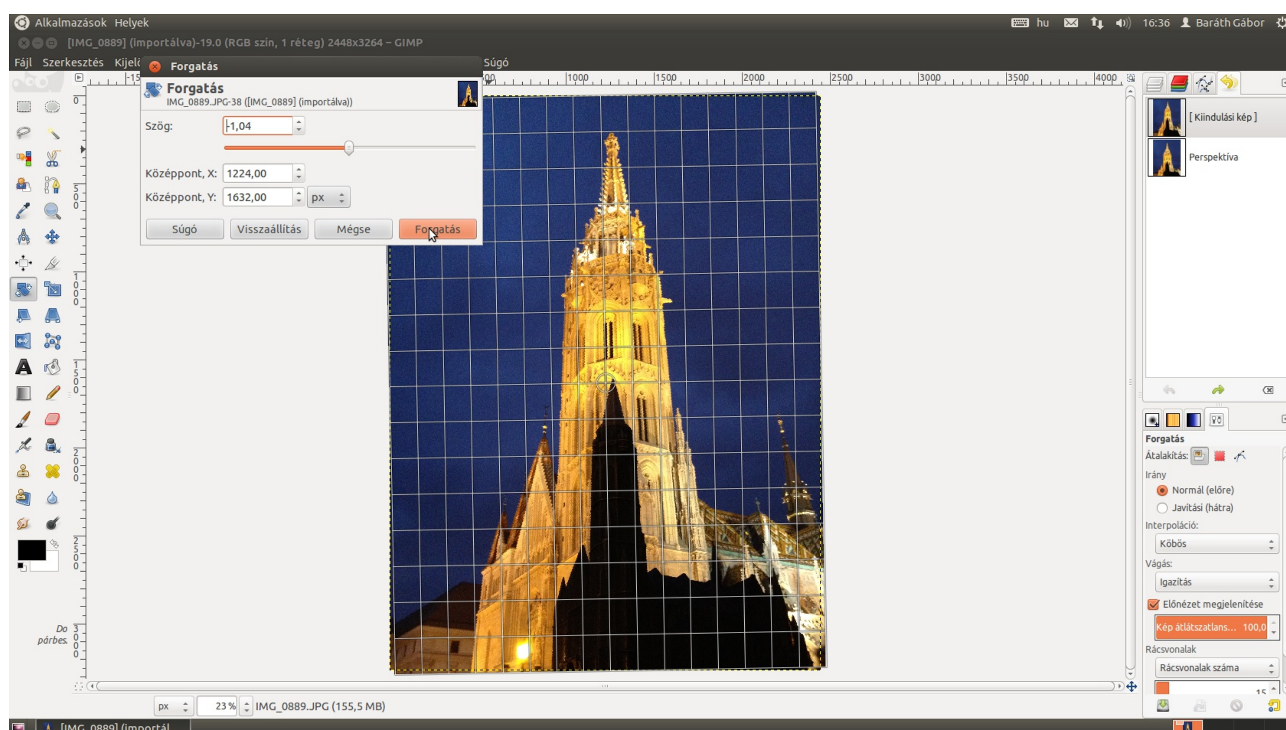
Állítsd be a megfelelő képkivágást a kivágás sarkainak megfelelő helyre húzásával, és üsd le az ⏎ billentyűt, és kész is a kép a precízen beforgatott vízszintes horizonttal!


Alkalmazások Helyek
hu
16:11
Baráth Gábor
*[IMG_6161] (importálva)-13.0 (RGB szín, 1 réteg) 3323x2100 – GIMP
Fájl Szerkesztés Kijelölés Nézet Kép Réteg Színek Eszközök Szűrők Ablakok Súgó
[Kiindulási kép]
Forgatás 3,28°-kal (1752
Kép vágása
Vágás
Csak a jelenlegi réteget
Növelés engedélyezése
Kiterjesztés a középpontból
Rögzített: Méretarány
Jelenlegi
Pozíció:
px
99
108
Méret:
3323
2100
Kiemelés
Nincs segédvonal
-380, 888
25 %
IMG_6161.JPG (175,2 MB)
*[IMG_6161] (importá…

3.6. PERSPEKTÍVAKORREKCIÓ

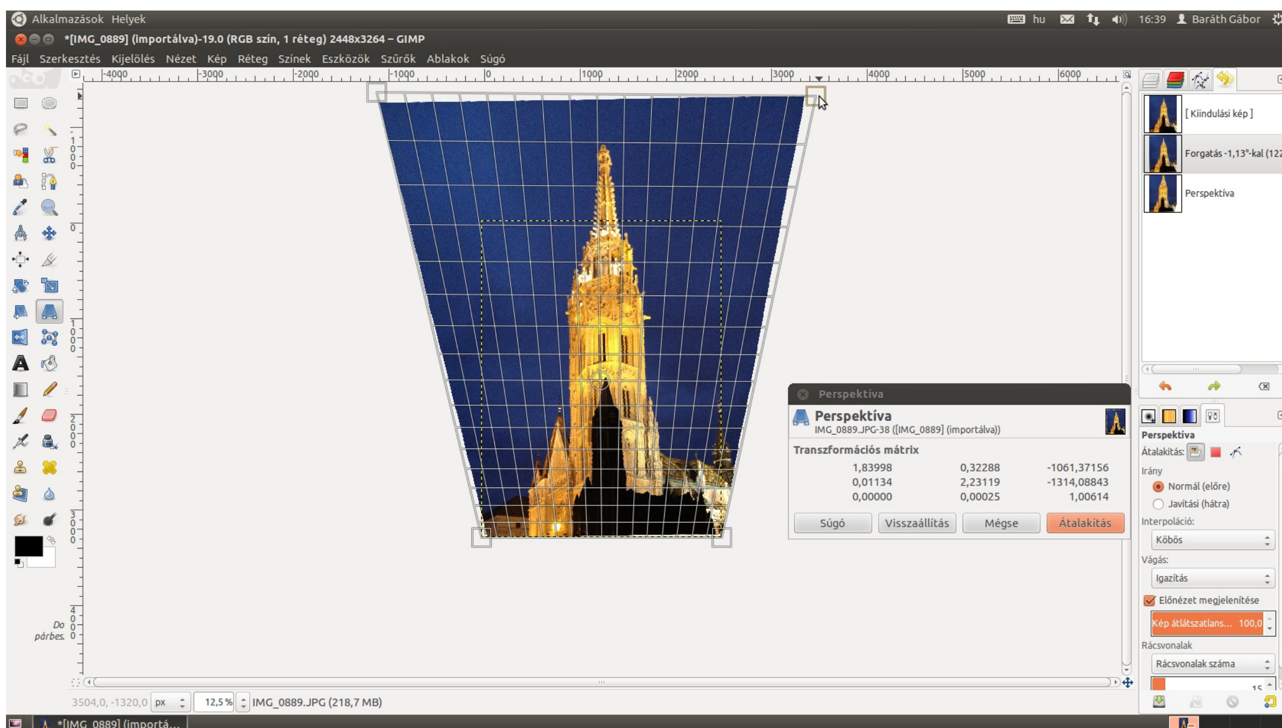
Fogadjunk, volt már veled is olyan, hogy egy épületet fotóztál, és úgy sikerült lefotózni, hogy az egyébként párhuzamos falak még jóval a végtelen előtt találkozni látszottak. A gondot különben az okozza, hogy az érzékelő síkja nem párhuzamos a felvenni kívánt épületével, vagyis megdöntötted a gépet, hogy az épület beleférjen. Ne aggódj, megfelelő – baromi drága – felszerelés nélkül senkinek se menne jobban, viszont a GIMP-ben nem túl nehéz kijavítani. Én most egy extrém esetet mutatok be neked, de minden, kicsit összetartó épület esetén is ugyanez a teendő.

1 Töltsd be a Ctrl+O megnyomásával a javítani kívánt fényképet! A képen látható fotót gyakorlatilag a földön fekve készítettem, hogy a Mátyás-templom és előtérben lévő kis szobra is látsszon rajta.



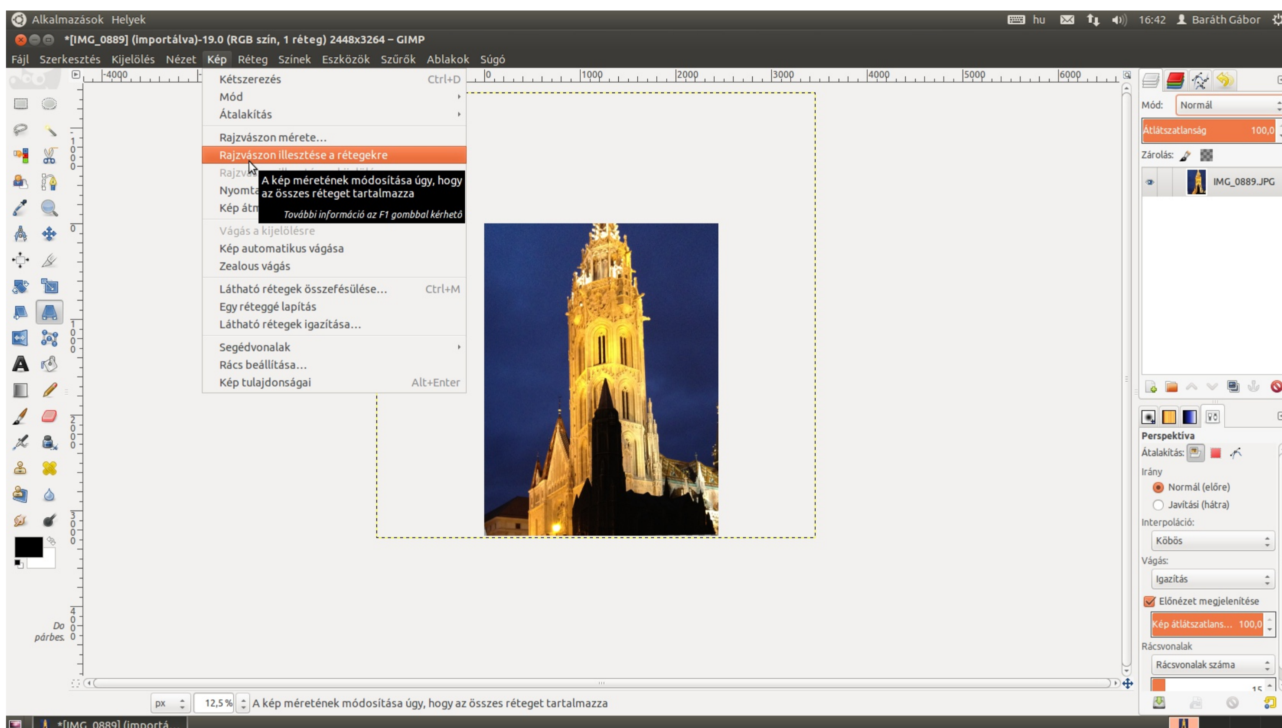
2 Válaszd ki a bal oldali eszköztárból a perspektívakorrekciós eszközt (), vagy üsd le a ⇧+P gyorsbillentyűt! Most kattints az egérrel a kép valamelyik sarkára, és a gomb lenyomása mellett húzd el, hogy szemre jó helyre kerüljön! Ne aggódj, ha kívül kerül a fénykép eredeti szélein, a problémát meg fogjuk oldani rögtön! Egyszerűen csak próbáld a kép sarkait úgy elhúzni, hogy a falak kiegyenesedjenek. Ha kész, üsd le az ↵ billentyűt, vagy kattints az **Átalakítás** gombra!

Ha úgy jársz, mint én, és nagyon nagy korrekcióra van szükséged, és szeretnéd, hogy az egész kép látszon a munkaterületen, csökkentsd a nagyítást a - billentyű leütésével! A nagyítást növelni természetesen a + billentyűvel lehet.



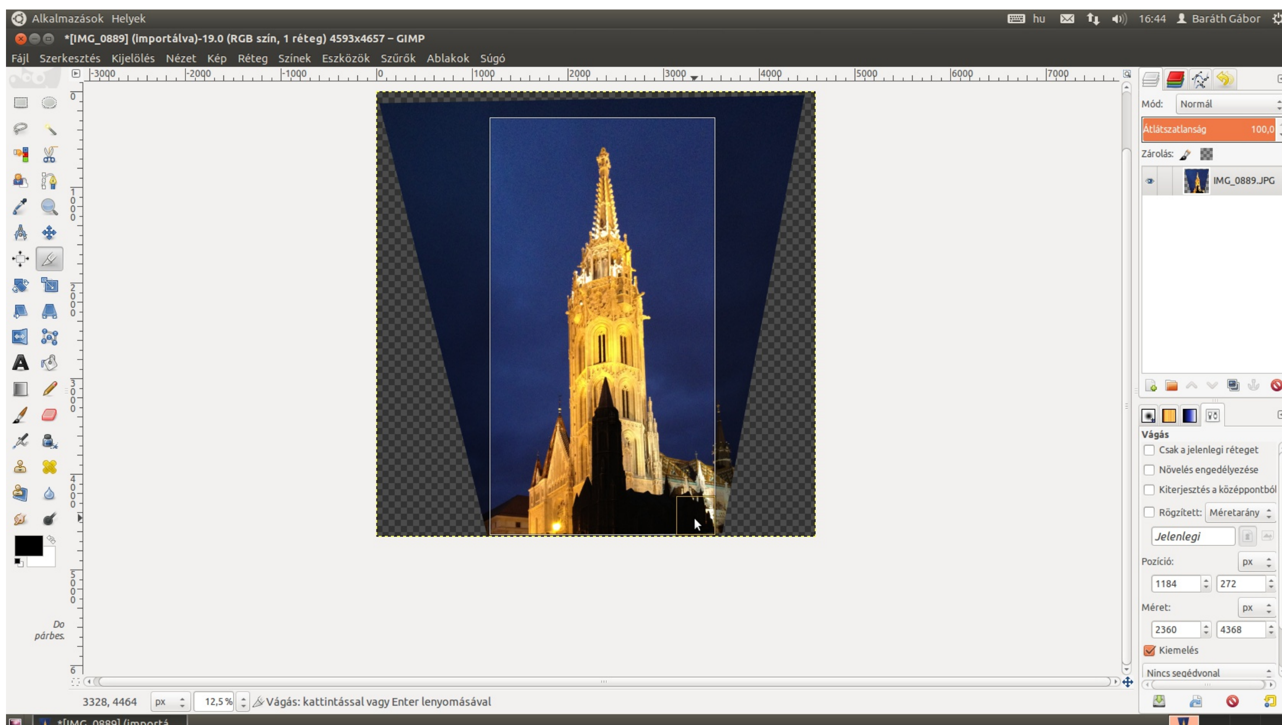
Ha nem bízol a szemmértékben, állíts be egy vagy két segédvonalat a képen, hogy legyen a függőlegeshez vagy a vízszinteshez viszonyítási alapod! A segédvonalakat az oldalsó vonalzóról tudod a képre húzni. Ha el szeretnéd tüntetni, csak ki kell húznod az adott segédvonalat a képről a kereten található vonalzóra.

3 Orvosoljuk gyorsan a problémát, hogy a fotónk nagy része már nem látszik a képen. Ez azért van, mert a fotót tartalmazó réteget kinagyítottad, így nagyobb lett, mint a rajzvászon. Szerencsére a GIMP képes megoldani a problémát a **Kép ▸ Rajzvászon illesztése a rétegre** segítségével.



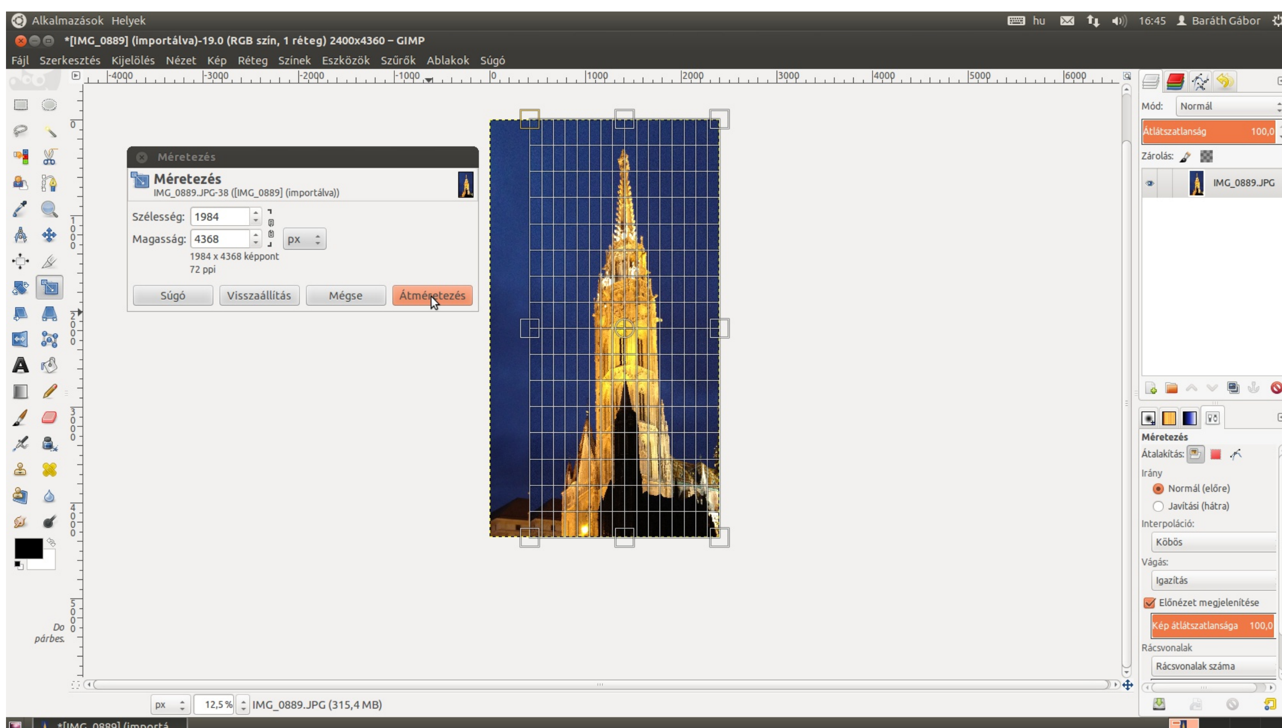
4 Na, most van egy nagy képünk (azért ne legyünk nagyképűek :), amely szélein egy csomó felesleges átlátszó pixel van, ráadásul háromszög alakban. Mivel ezeket nem szeretnénk a végeredményen viszontlátni, le kell vágnunk. Válaszd ki a vágóeszközt ( ) az eszköztáron, vagy üsd le a ⇧+C gyorsbillentyűt! Kattints az egérrel a kivágandó téglalap egyik sarkába, majd az egér-

gomb nyomva tartása mellett jelöld ki azt a részt, amelyet ki szeretnél vágni. Mivel nekem most egy előre meghatározhatatlan oldalarányú téglalapot kellett kivágnom, kivettem a pipát az **Eszközbeállítások** dokkolt párbeszédablak **Rögzített** jelölőnégyzetéből. Ha elsőre nem pont megfelelő a téglalap, a sarkainál megigazíthatod, majd ha minden kész, üsd le az ⏎ billentyűt!

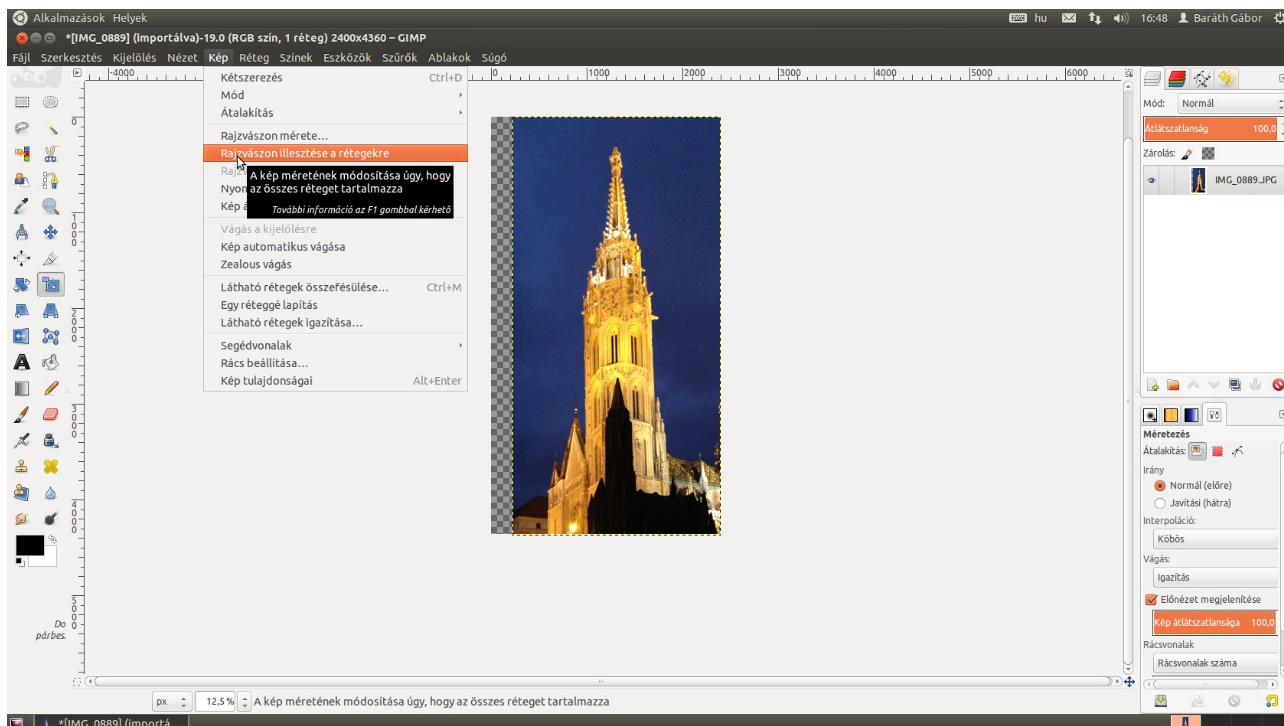


5 Mivel a torony nekem kissé ducinak tűnik, most össze fogjuk nyomni. Ehhez az **Átméretezési eszközt** fogjuk használni az eszköztár megfelelő ikonjával (), vagy a ⇧+T gyorsbillentyű lenyomásával bekapcsolva.

A méretezés úgy történik, hogy a kép valamelyik szélén kattintasz, majd az egérgomb lenyomása mellett elmozgatod az egeret a kívánt irányba. Én most a bal oldalon fogtam meg, és a ⇧ gomb lenyomása mellett jobbra toltam az egeret. A ⇧ biztosítja, hogy se fel, se le ne mozduljon el az egérmutató, vagyis a kép magassága megmaradjon (persze ez akkor is működik, ha mondjuk fent fogod meg, és lefelé tolod az egeret, ilyenkor az oldalirányú mozgást akadályozza meg a ⇧). Fájin trükk, ugye?



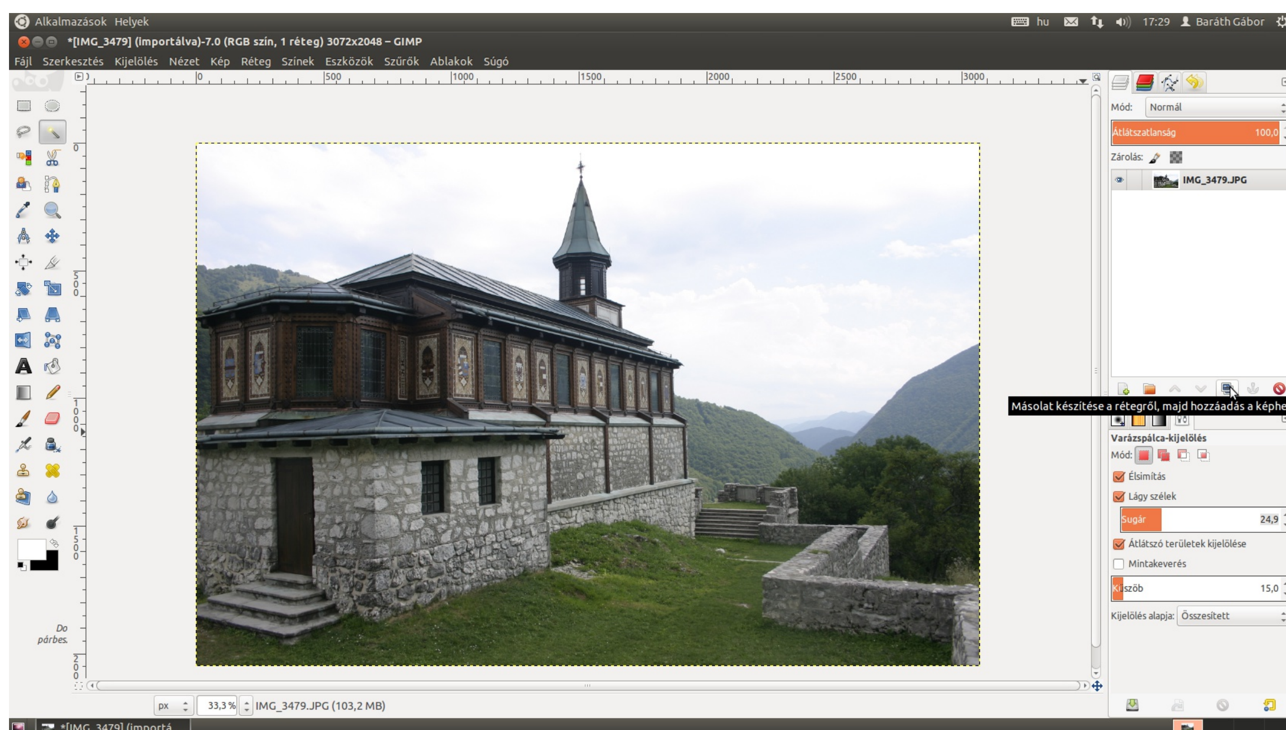
6 GOTO 3! Pont ugyanaz a probléma, mint a harmadik lépés esetén, és a megoldás is ugyanaz. Válaszd a **Kép ▸ Rajzvászon illesztése a rétegre** menüpontot, és már kész is vagy! Ugye, hipp-hopp ment?



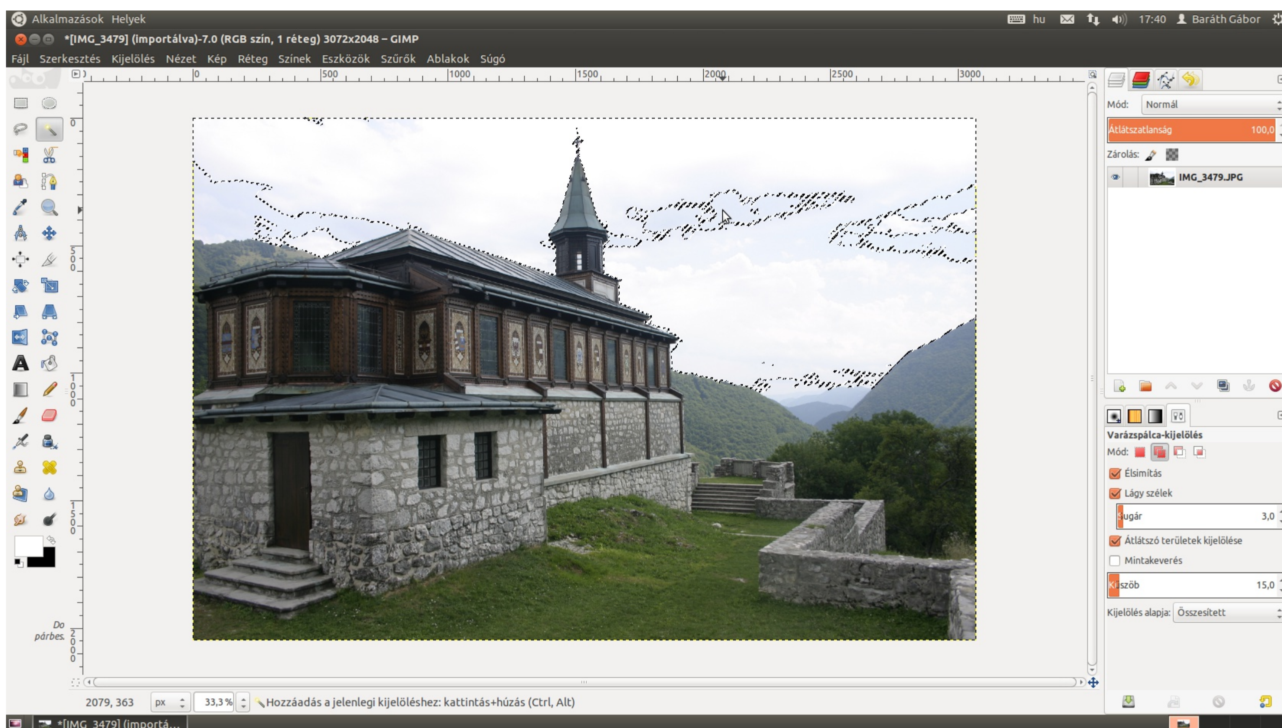
3.7. KIÉGETT ÉGBOLT RÉSZLETEINEK VISSZAHOZÁSA

Nyáron nagyon kontrasztos fényviszonyok között könnyen előfordulhat, hogy az előtérben jól exponált fotónkon az ég részlettelenné válik, kiég. Amíg nem teljesen fehér az ég, van remény, hogy javítsunk a fotón. A fejezet végén azt is megmutatom, hogyan varázsolhatsz új eget a fotódra.

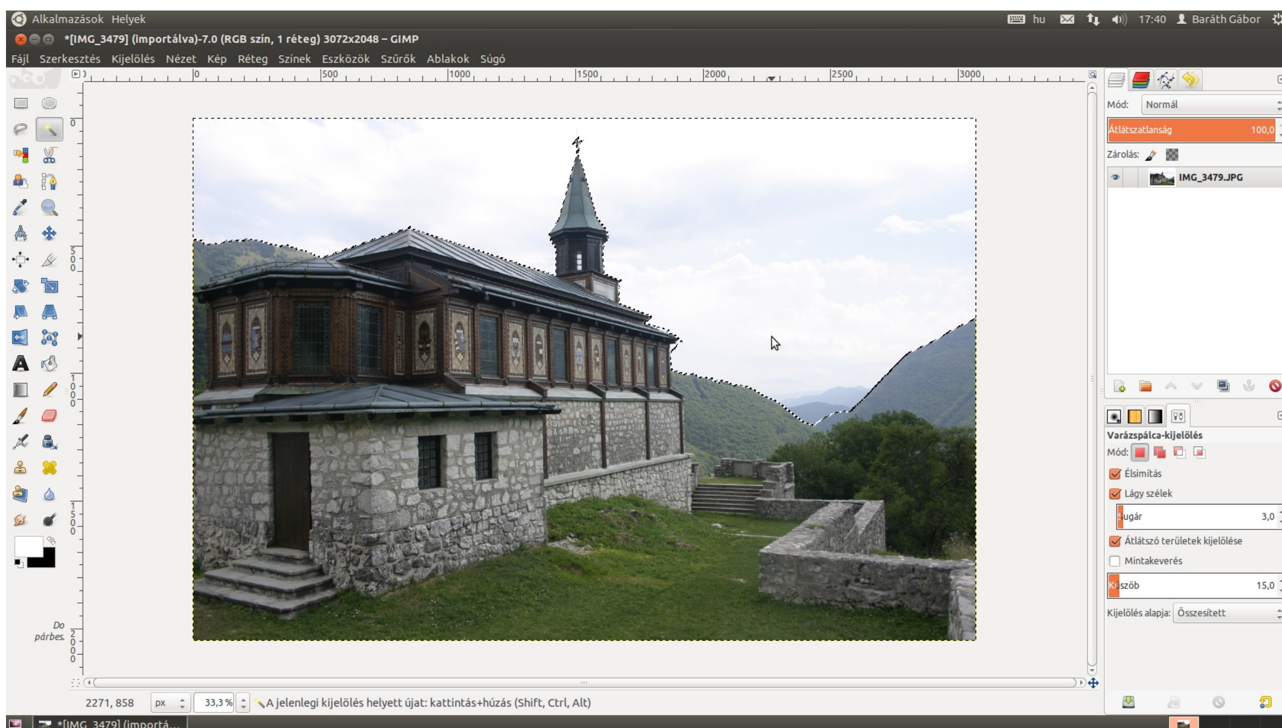
1 Hozd elő a Megnyitás párbeszédablakot a Ctrl+O gyorsbillentyű megnyomásával, majd válaszd ki a kiégett égboltot tartalmazó fotót!



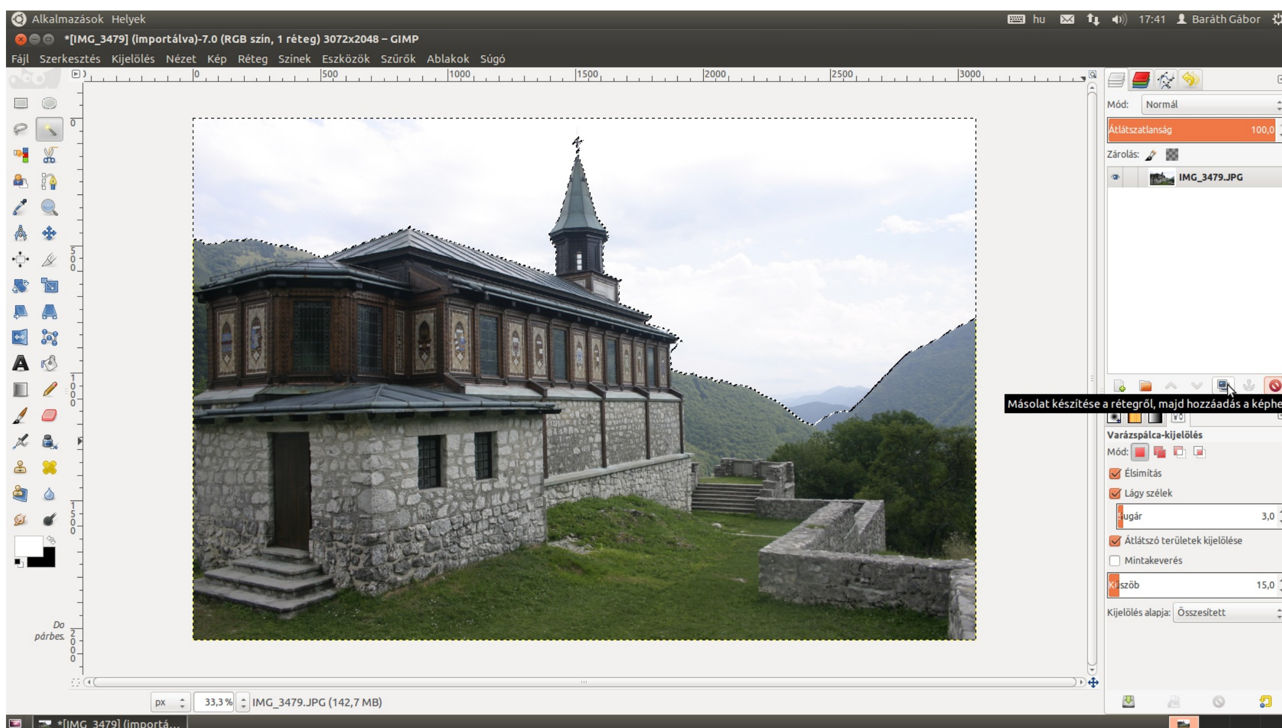
2 Most ki fogjuk jelölni az eget, hogy a változtatások csak ott jussanak érvényre! Válaszd ki az Eszközök palettán a **„varázspálca" kijelölőeszközt** (), amellyel azonos színű foltokat tudsz kijelölni a képen. Kapcsold be az eszköz beállításaiban az **Élsimítás** és a **Lágy szélek** jelölőnégyzetet, ezek biztosítják, hogy a kijelölés szélein ne kapjunk határozott éleket, hanem finom átmenet legyen. Állítsd a **Sugár** értékét kb. 3,0-ra, ami azt jelenti, hogy a kijelölés szélén 3 képpontnyi átmenetet szeretnénk kapni. A **Küszöb** értékével azt állíthatod, hogy mennyire kell a kijelölésbe kerülő képpontnak hasonlítani ahhoz, amire ráböktél. Most maradjon alapértéken. Ezek után kattints valahova az égre, és nézd meg, hogy a táncoló hangyák mit járnak körbe, mert ez az aktuális kijelölés.



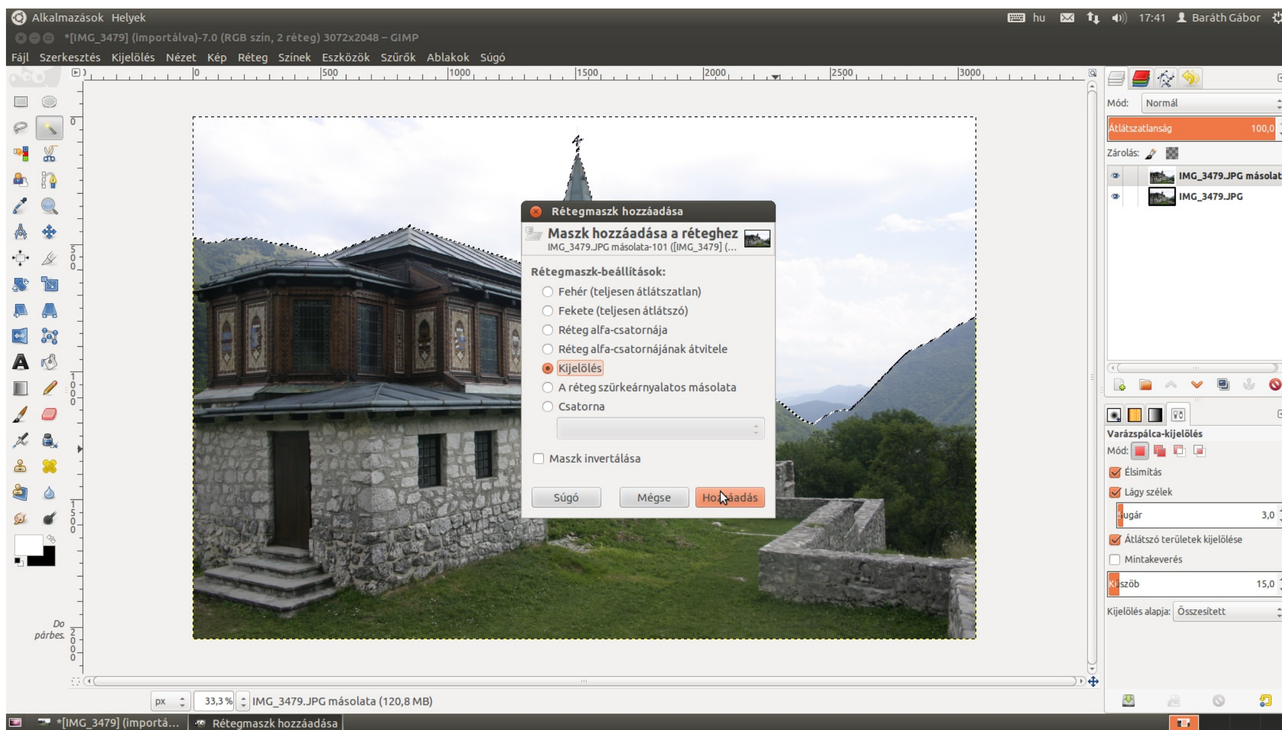
3 Mint az az előző képen látható, sajnos nem sikerült az egész eget kijelölni, de semmi vész, hiszen egy másik területen a ⇧ billentyű lenyomása mellett kattintva újabb részt adhatsz hozzá a kijelöléshez. Ha véletlenül olyan részt is kijelöltél, amelyet nem szerettél volna, csak üsd le a Ctrl+Z gyorsbillentyűt! Ezt – nyilvánvalóan – addig kell folytatnod, míg a teljes ég, és csak az, ki nincs jelölve!



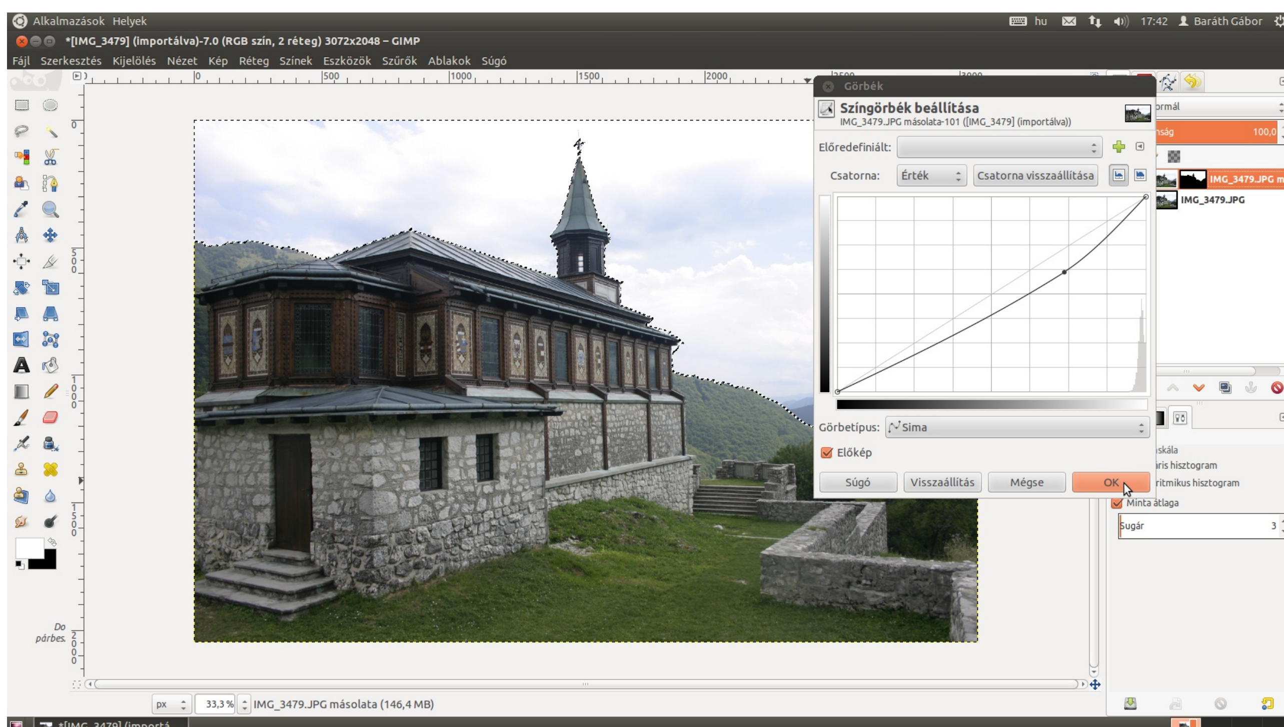
4 Másold le a betöltött réteget a **Rétegek** paletta **Másolat készítése és hozzáadása** ikonjával (), vagy a Ctrl+⇧+D gyorsbillentyű segítségével! Az eget ezen a rétegen fogjuk kiigazítani, így az eredeti fotó változatlan marad, és könnyebben visszatérhetünk hozzá, ha bármi baj adódna.



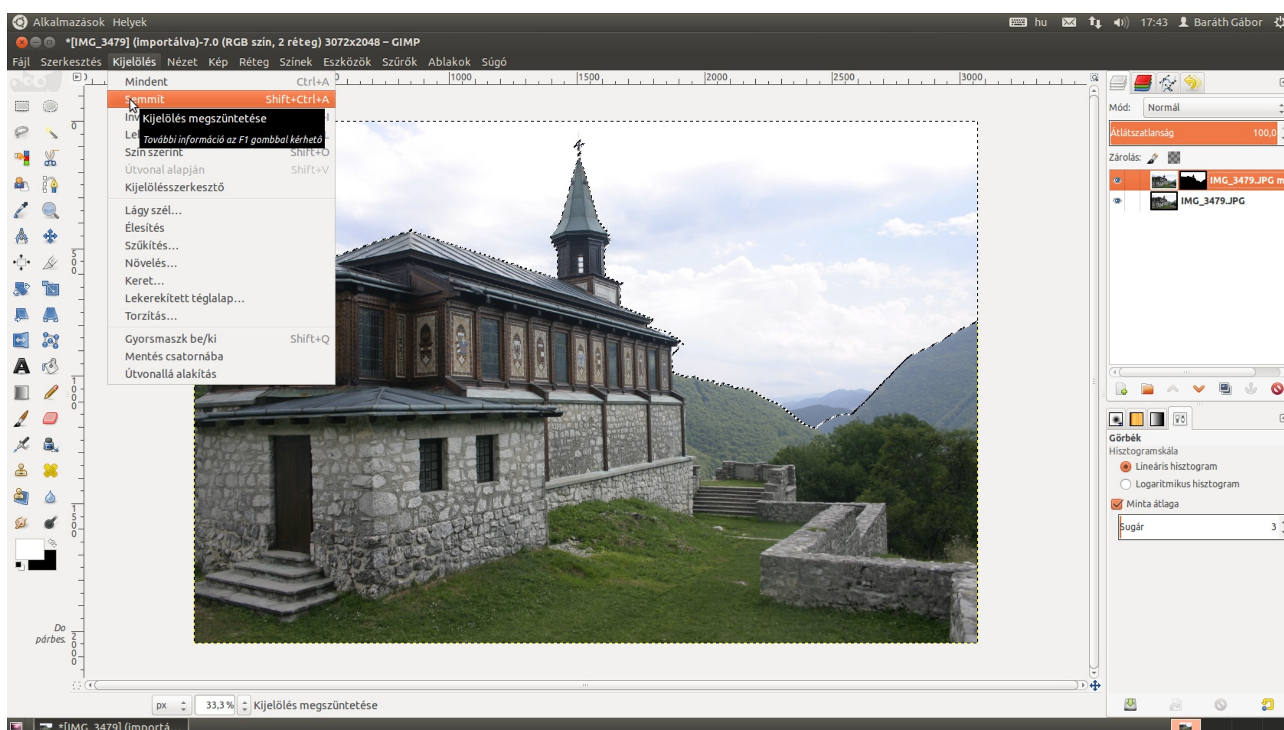
5 Most hozz létre egy rétegmaszkot a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** menüponttal. Ezzel fogjuk biztosítani, hogy az egész réteget érintő változások csak a megfelelő helyeken – jelen esetben az égen – látsszanak. A megjelenő párbeszédablakban a **Rétegmaszk beállítások** alatt válaszd ki a **Kijelölés** pontot, vagyis az előbb elkészített kijelölésünkből gyártunk rétegmaszkot.



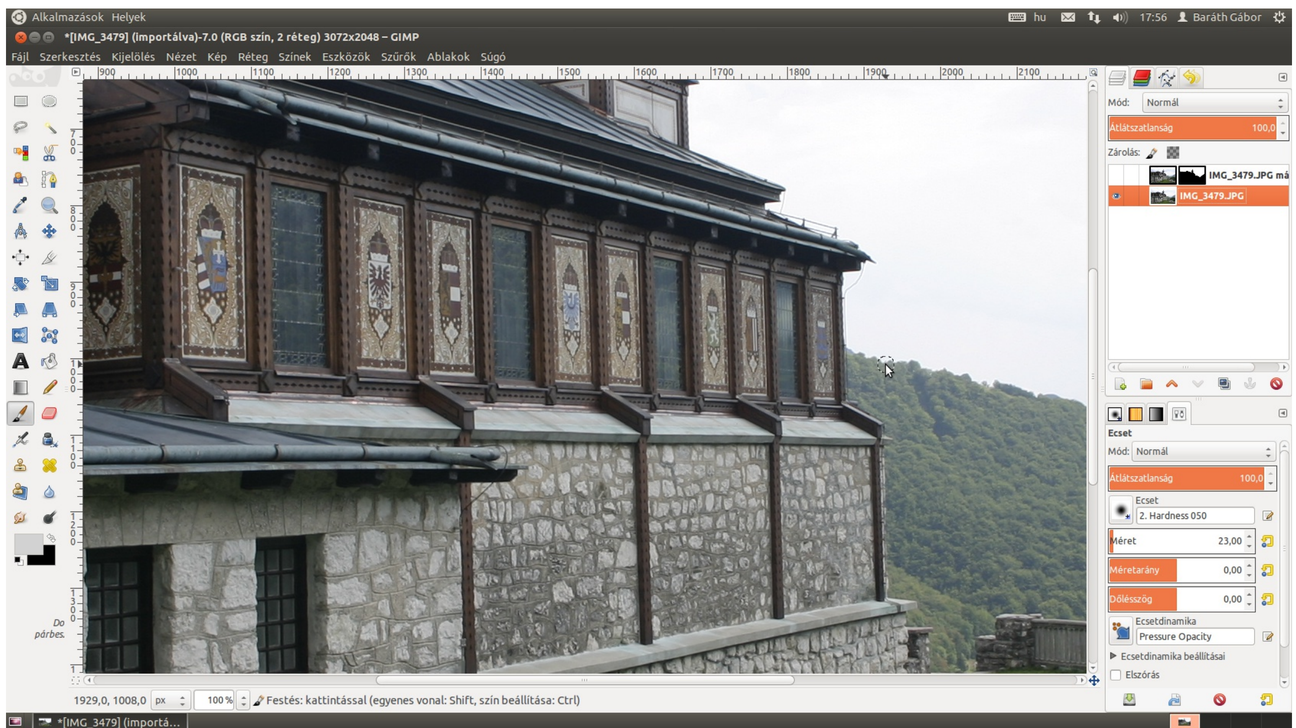
6 Igazából innen meglehetősen sok lehetőségünk van. Az itt bemutatott változat a görbék segítségével dolgozik. Válaszd ki a **Színek ▸ Görbék** menüpontot, majd kattints az átlóra, és az egérgomb nyomva tartása mellett rajzolj egy a képen látható görbéhez hasonlót. Minden fotó kissé más beállítást kíván, de ha nem engeded el az egér gombját, akkor mozgatás közben a fotón ellenőrizheted, hogy mi változik. Amikor szemre tetszetős az eredmény, engedd fel az egér gombját, majd kattints az **OK** gombra, vagy üsd le az ↵ billentyűt!



7 Most már nincs szükség a kijelölésre, viszont a hangyáktól nem látszik túl jól az átmenet, ezért a **Kijelölés ▸ Semmit** menüpont kiválasztásával megszüntetjük a kijelölést. Ha jobban szereted a billentyűzetet, használhatod a Ctrl+⇧+A gyorsbillentyűt.



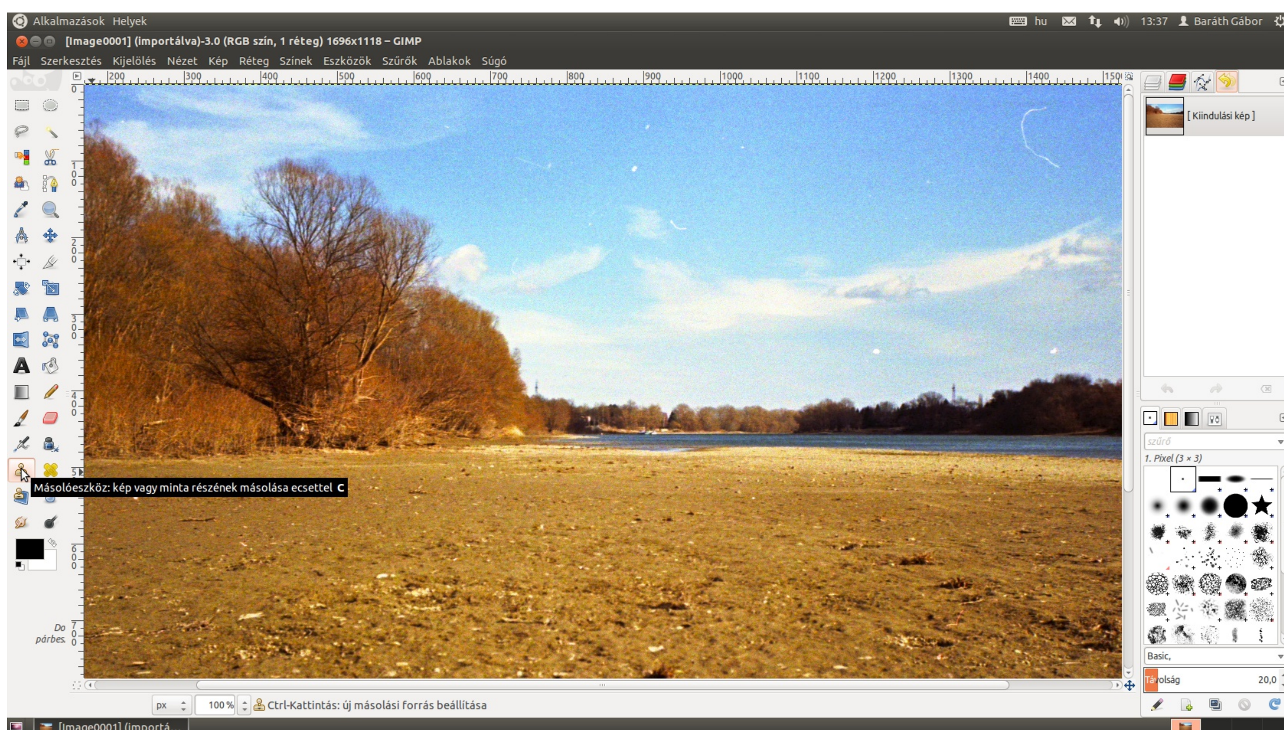
8 Ha valahol túl éles szegélyt látsz, válaszd ki az eszközök közül az ecsetet (🖌), fogj egy puhábbat, mondjuk a **2. Hardness 50** nevűt, majd válassz egy világosabb szürke festőszínt! Emlékszel, a rétegmaszk átlátszóságát a szürke árnyalatok adják. Minél világosabb szürke, annál inkább átlátszó. Most pedig nem kell mást tenned, csak kiválasztani a maszkot, azaz kattintani a rétegek palettán a maszk ikonjára (ha nem körülötte volna a kiválasztást jelző fehér keret), majd lefesteni azokat a részeket, ahol túl nagy kontrasztot látsz az eredeti és a javított rész között.


Alkalmazások Helyek
*[IMG_3479] (importálva)-7.0 (RGB szín, 2 réteg) 3072x2048 – GIMP
Fájl Szerkesztés Kijelölés Nézet Kép Réteg Színek Eszközök Szűrők Ablakok Súgó
Mód: Normál
Átlátszatlanság 100,0
Zárolás:
IMG_3479.JPG
Ecset
Méret 23,00
Méretarány 0,00
Dőlésszög 0,00
Ecsetdinamika
Pressure Opacity
Ecsetdinamika beállításai
Elszórás
1929,0, 1008,0 px 100 % Festés: kattintással (egyenes vonal: Shift, szín beállítása: Ctrl)

3.8. KÉPRÉSZLETEK ELTÜNTETÉSE

Ebből a fejezetből megtudhatod, hogyan szabadulhatsz meg olyan zavaró képelemektől, mint az érzékelőre vagy a filmre ragadt por, a modell fejéből kiálló villanyoszlop, vagy szélsőséges esetben valaki másnak a nagymamája.

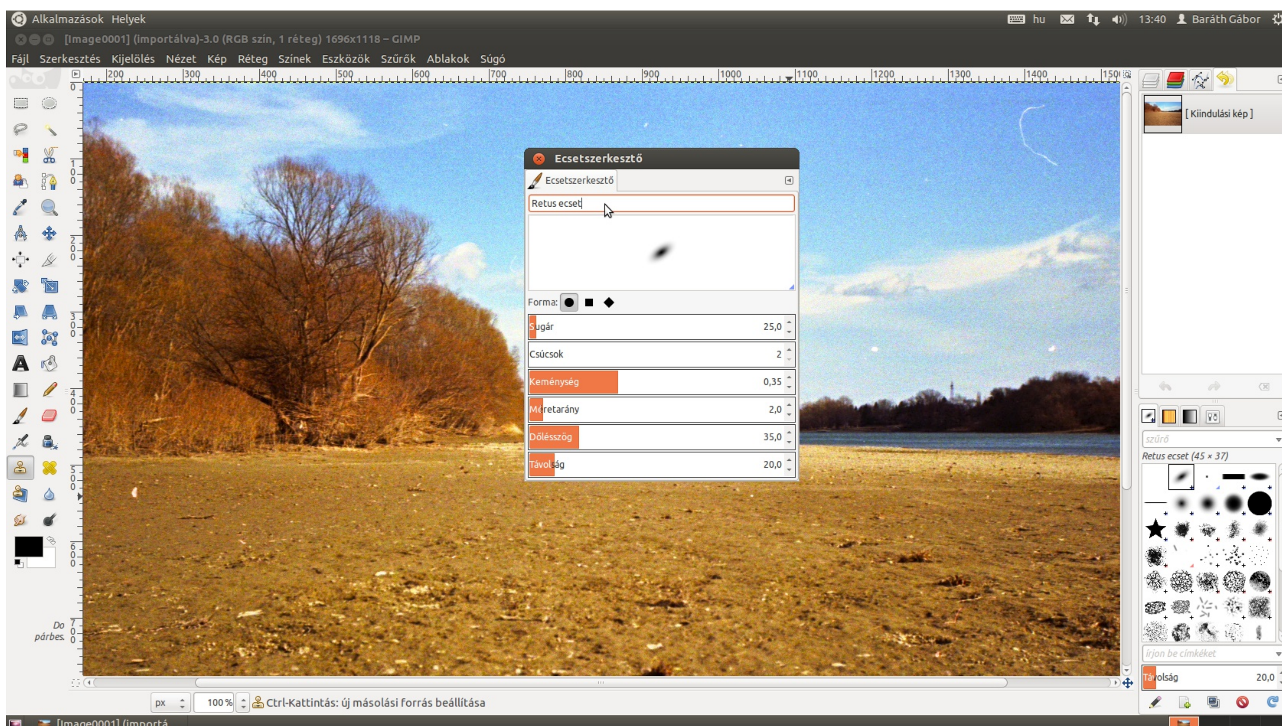
1 Először is vegyünk elő egy olyan fotót, amelyen apró koszfoltok vannak! Én egy celluloid filmről digitalizált fotón fogom megmutatni, hogyan kell ezeket eltüntetni, de pont ugyanezt a módszert használhatod a digitális fényképezőgép érzékelőjére ragadt porszemek okozta sötét foltok eltávolítására is. A Ctrl+⇧+O gyorsbillentyűvel betöltött fotón kis fehér foltokat és egy hosszú vonalat is észrevehetsz, amely valószínűleg egy textilszál képe, amely a fotóra tapadt.



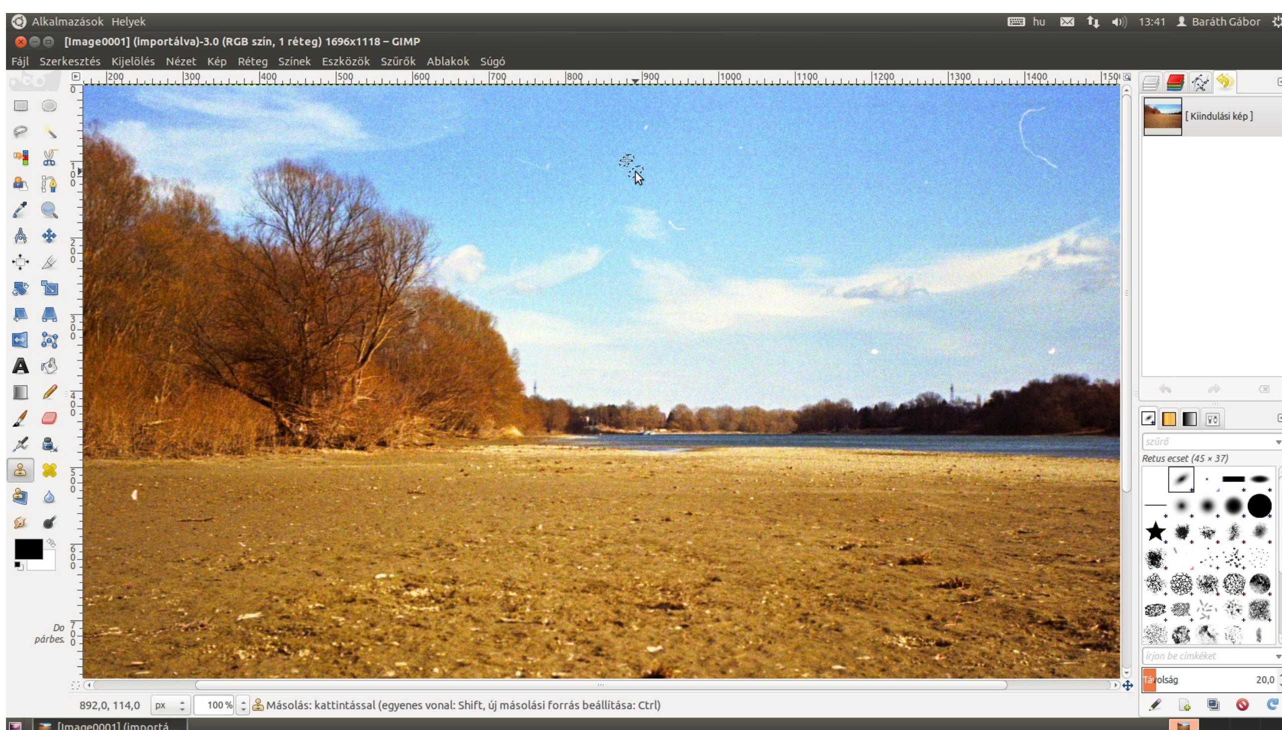
2 Válaszd ki a bal oldali eszköztárból a **másolóeszközt** (), vagy üsd le a C billentyűt! Az eszköz úgy működik, hogy a Ctrl nyomva tartása mellett kattintva beállíthatod azt a területet, ahonnan másolni szeretnél, majd elkezdesz festeni a javítandó területre. Ide aztán az eszköz átmásolja a kijelölt terület tartalmát. Azért, hogy minél kevésbé legyen feltűnő a beavatkozásunk, érdemes egy ferde ovális ecsetet használni és sűrűn változtatni a mintavétel helyét. Először is készítünk egy puha ferde ovális ecsetet.

Az **Ecsetek** panel alján kattints az **Új ecset hozzáadása** ikonra (). A megjelenő ecsetszerkesztőben (én most a párbeszédablakot kihúztam középre, hogy jobban lásd, de alapértelmezésben a fenti részen jelenik meg, dokkolva) először is írd be a nevét, ami most *Retus ecset* lesz. Ezek után válaszd a kör alakú ecsetformát, állítsd a **Sugár** értékét 25 képpontra, a **Csúcsok** maradnak 2-n, a **Keménység** legyen 0,35, a **Méretarány** – amivel oválissá teheted az eredetileg kör alakú ecsetet – 2, a **Dőlésszög** 35 és a **Távolság** 20. Az előnézeti képen folyamatosan ellenőrizheted, hogy milyen is az aktuális ecset, ha változtatni szeretnél ezeken az értékeken. Ezt a lépést termé-

szetesen elegendő egyetlenegyszer elvégezni, ez után már ki fogod tudni választani a többi ecset közül.

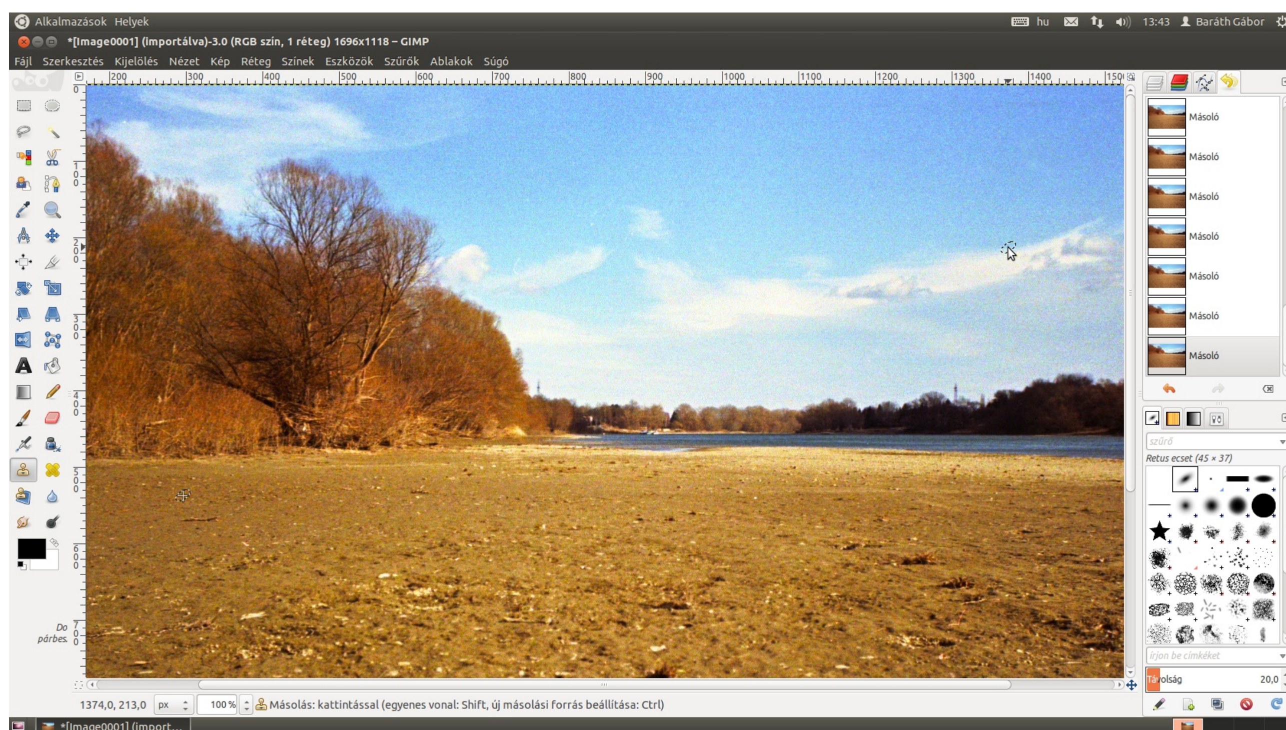


3 Nos, most üsd le az 1 billentyűt, vagy válaszd ki a kép alatti legördülőből a 100% elemet, hogy 100%-os nagyításban dolgozhass. Ez nagyon fontos, hogy jól lásd mennyire is dolgozol pontosan! Vidd az ecsetet egy javítandó folt közelébe egy olyan helyre, amely színekben és formában jól mutatna a javítandó helyen. Itt az ég esetén meglehetősen könnyű dolgunk van, hiszen hozzávetőlegesen homogén felületről van szó. Jelöld meg ezt a foltot a Ctrl lenyomása közbeni kattintással, majd vidd az ecsetet a javítandó felület fölé, és kattints párat, vagy kezdj el festeni! Ha azonban nagyon hosszú, vagy nagyobb területű részt kell javítanod, keress közben többször is másik olyan területet az ecsetnek, ahonnan másolhat. Én négy-öt másik területet is kiválasztottam a Ctrl + kattintással, miközben a textilszál helyét javítottam.

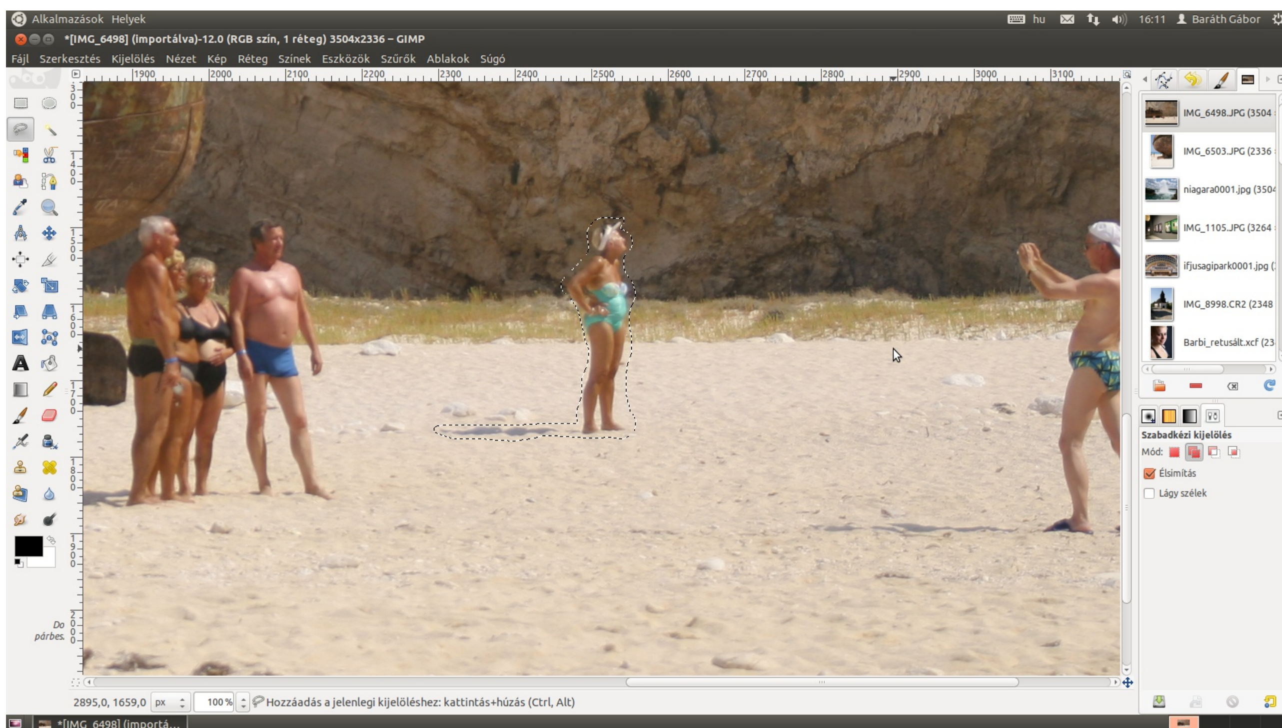


4 100%-os nézet esetén minden valószínűség szerint csak egy kis részét fogod látni a teljes képnek, szükséged lesz tehát arra, hogy valahogy mozgasd a képet a munkaterület ablakában. Erre a legegyszerűbb megoldás, ha lenyomod a Szóköz gombot (ekkor az egérmutató kézzé alakul), és közben – valószínűleg a másik kezeddel – a megfelelő irányba mozdítod az egeret.

Kisméretű kép hibák javítása esetén érdemes az ecset méretét csak kicsit nagyobbra választani, mint a hiba maga, így nem fogsz feleslegesen olyan területet is javítani, amelyen nincs hiba. Az ecsetméret változtatásának leggyorsabb módja, ha felfelé vagy lefelé tekered az egér görgőjét, feltéve, hogy olvastad a Felület testreszabása részt, és be is állítottad az ott leírtakat. Nos, most már nincs más hátra, mint szemrevételezni az eredményt.

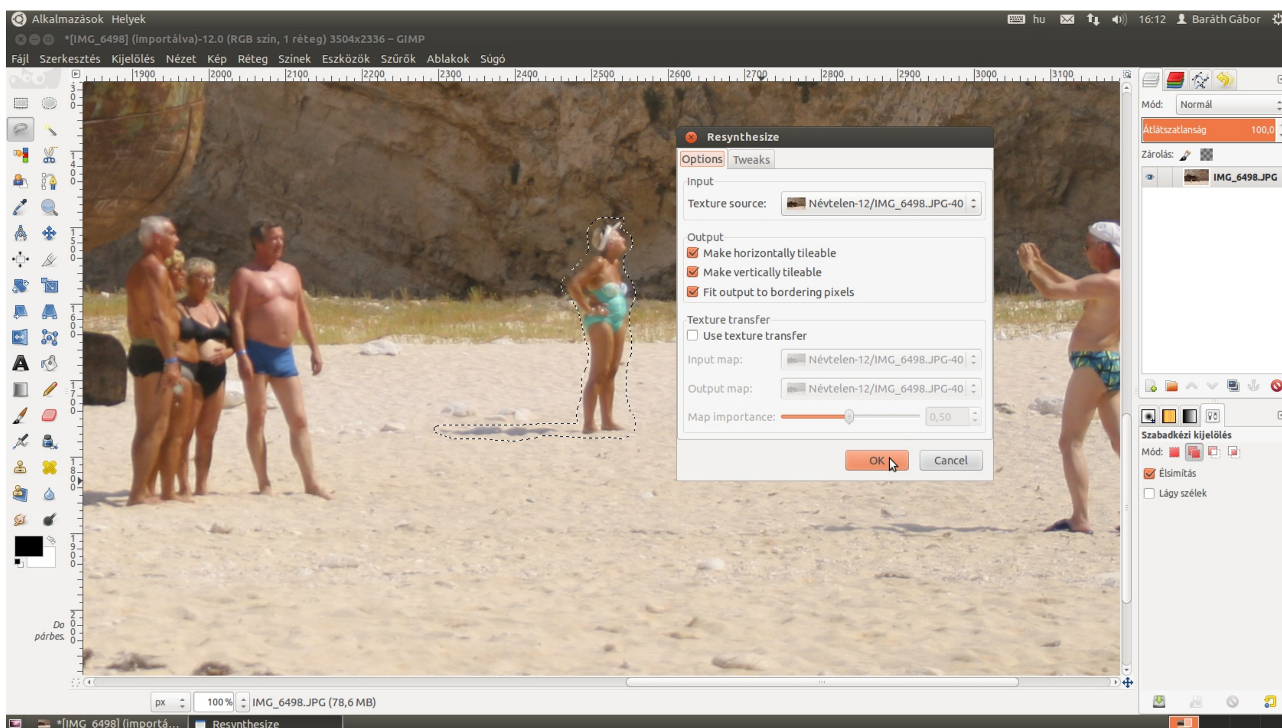


5 *(amely valójában egy másik kép szerkesztésének első része)* Vegyünk most egy másik példát, egy olyan fotót, ahonnan nagyobb képrészletet kell eltüntetni, mondjuk egy oszlopot, egy kólásüveget, vagy a bevezetőben már említett idegen nénit. A legviccesebb az utóbbi, ezért ezzel fogom folytatni. Tegyük fel, hogy a következő kép közepén található néni valaki másnak a nagymamája, ezért szeretnénk eltüntetni a csoportképünkről. Persze nekiállhatnánk a másolóeszközzel levakarni onnan, de szinte biztos, hogy nem sikerülne tökéletesen, és még el is dolgozgatnék vele órákat. A megoldás a **Resynthetize/Heal selection**, és olyat tud, hogy leesik az állad! Először is, fogd a **szabadkézi kijelölési eszközt** ( ), és rajzold körbe a nénit! Nem kell nagyon pontosnak lennie, de minél kisebb ráhagyással dolgozol, annál jobb lesz az eredmény.



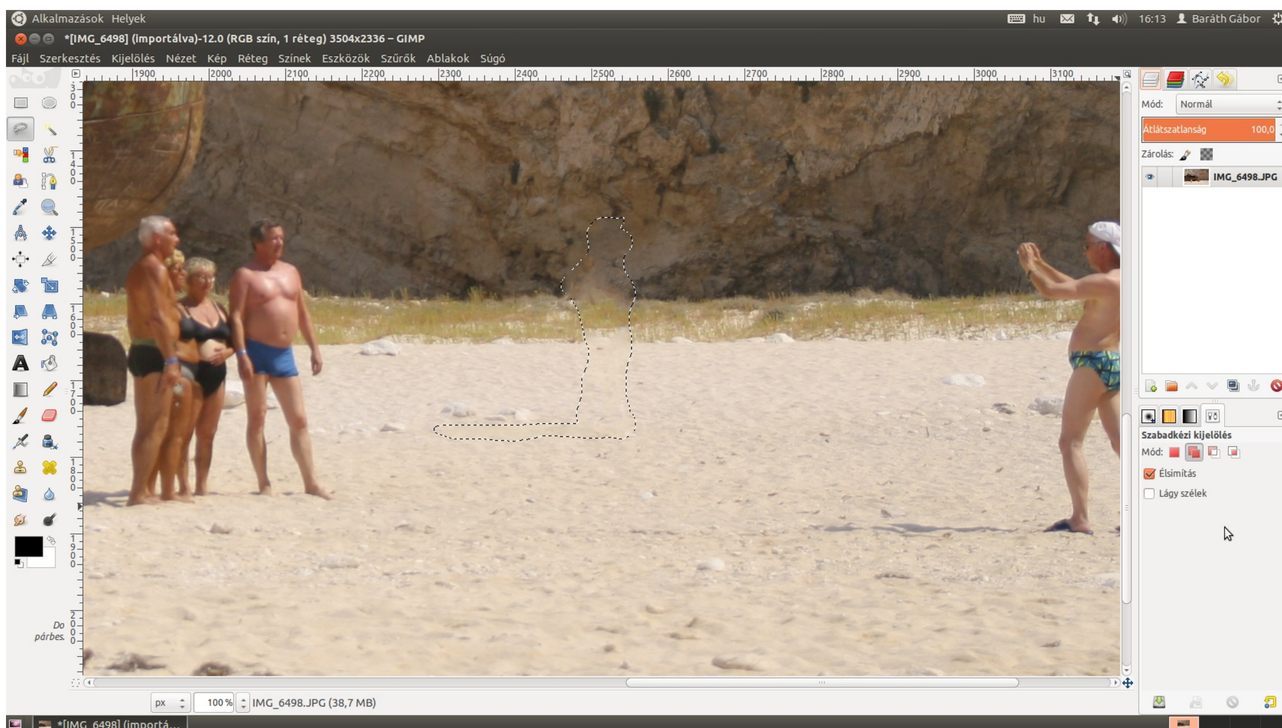
5 *(és feledik lépés)* A következő lépéshez telepítened kell a Resynthetizer és a Heal selection GIMP kiterjesztést. Ubuntu alatt például a gimp-plugin-registry csomag tartalmazza ezeket a kiterjesztéseket.

6 Válaszd ki a menüből a **Szűrők ▸ Leképezés ▸ Resynthetize** („újraszintetizálás”) szűrőt, majd az előugró párbeszédablakban kattints az **OK** gombra! Ha nem lesz az eredmény tökéletes (és ez sajnos könnyen előfordulhat, ha nem áll fenn, hogy az eltüntetendő képrészlet viszonylag kicsi legyen, és az azt körbevevő rész nagyjából homogén), akkor a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Heal selection** („kijelölés gyógyítása”) szűrővel próbálkozhatsz, az egész nagy kijelölésekkel is elboldogul (igaz, egyik szűrő sem nevezhető szélsebesnek). El lehet játszani a két szűrő paramétereivel is, de nekünk ebben az esetben az alapbeállítások tökéletesen megfeleltek.

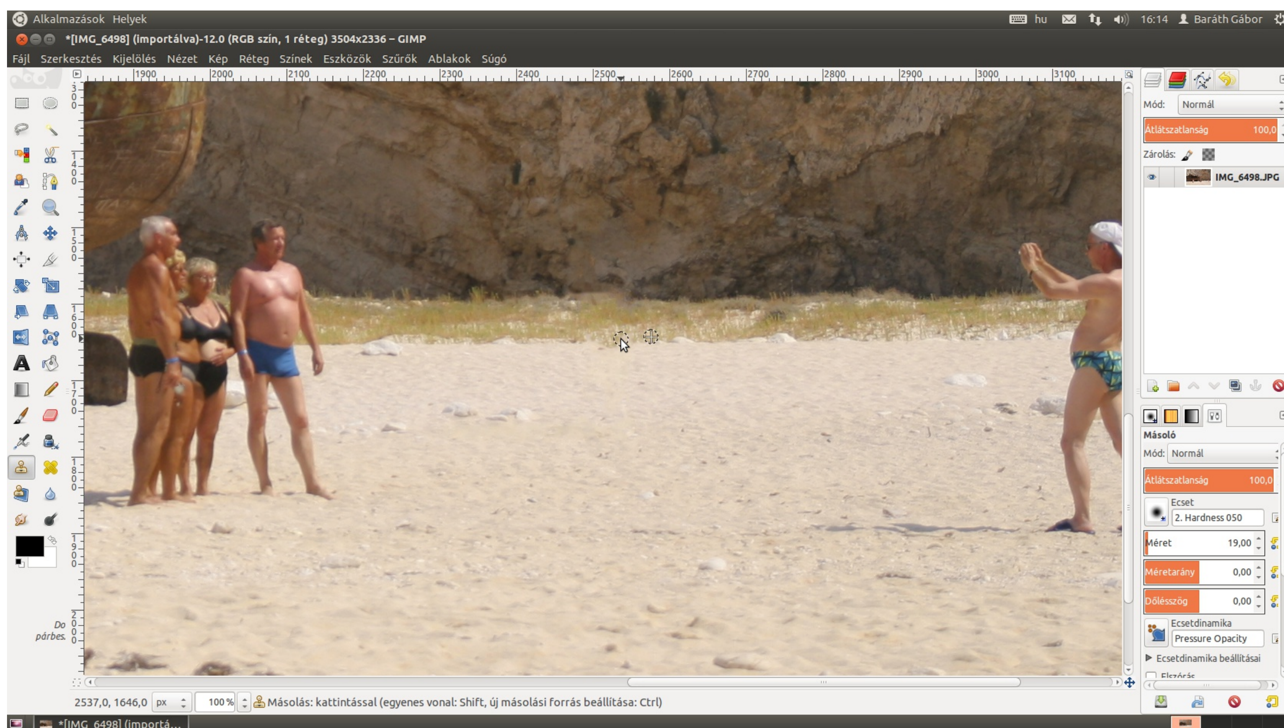


Voilà!

...és másvalaki nagyija már el is tűnt a fotóról, csak egy apró szellem maradt a helyén, ezt viszont már ripsz-ropsz ki tudjuk javítani!



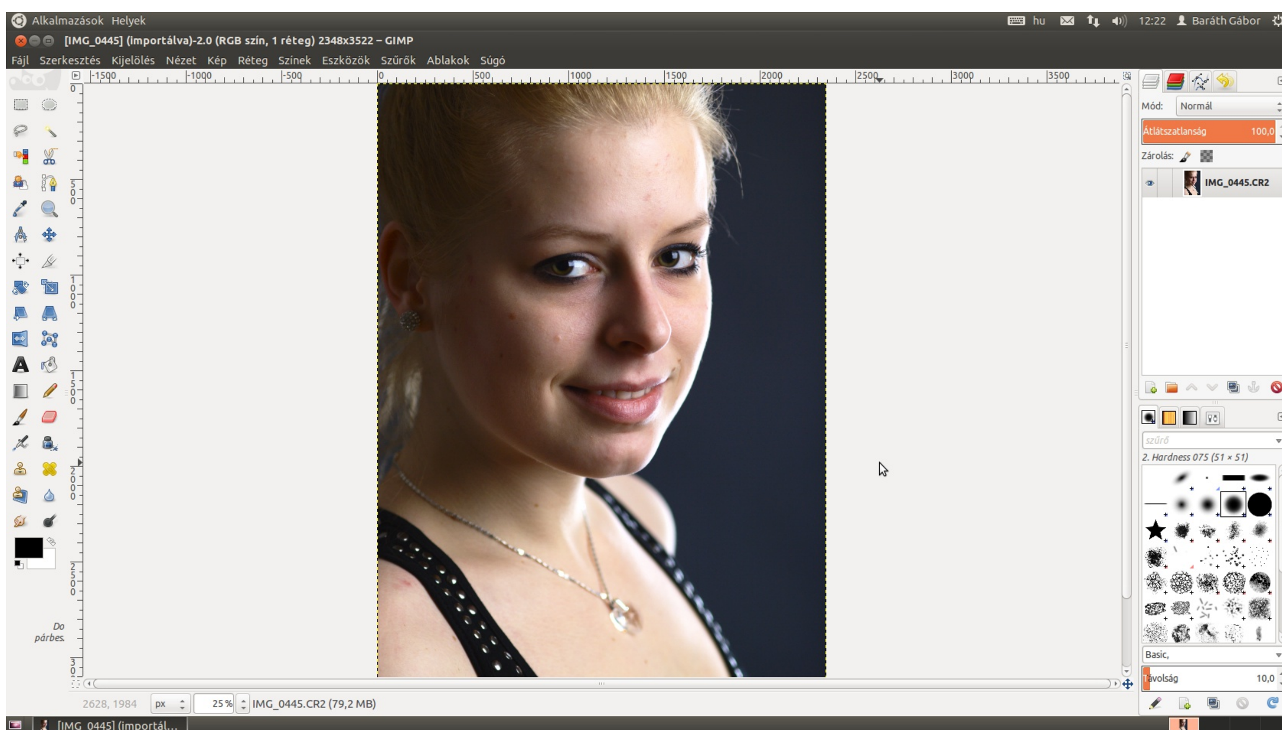
7 Fogd a másolóeszközt és a második lépésben beállított ecsetet, és javítsd ki velük azokat a részeket, amelyeket a **Resynthetize** vagy **Heal selection** eszköz nem tökéletesen helyezett oda! Ezen a képen a fű vonalát és a sziklák alját kellett kicsit javítani, és már csak a leggyakorlottabb szem mondja meg, hogy eltüntettünk egy idős hölgyet. Csiribí-csiribá!


Alkalmazások Helyek
*[IMG_6498] (importálva)-12.0 (RGB szín, 1 réteg) 3504x2336 – GIMP
Fájl Szerkesztés Kijelölés Nézet Kép Réteg Színek Eszközök Szűrők Ablakok Súgó
Mód: Normál
Átlátszatlanság 100,0
Zárolás:
IMG_6498.JPG
Másoló
Ecset
2. Hardness 050
Méret 19,00
Méretarány 0,00
Dőlésszög 0,00
Ecsetdinamika
Pressure Opacity
Ecsetdinamika beállításai
2537,0, 1646,0 px 100 % Másolás: kattintással (egyenes vonal: Shift, új másolási forrás beállítása: Ctrl)
*[IMG_6498] (importá…

3.9. NŐI PORTRÉ RETUSÁLÁSA

A következőkben megmutatok neked egy gyors (kb. 15 perces), minimalista női portréretust, amely bár csak pár egyszerű lépésből áll, mégis (legalábbis tíz fogorvos közül kilenc szerint) mindenki legalább 20%-kal szebbnek és fiatalabbnak fog kinézni a kidolgozott fotón, mint eredetileg. Ez azt jelenti, hogy például egy 40 éves nő pont annyival fog jobban kinézni, mint amennyivel vonzóbb az életben a nem retusált fényképhez képest, vagyis nem csalsz vele semmit!

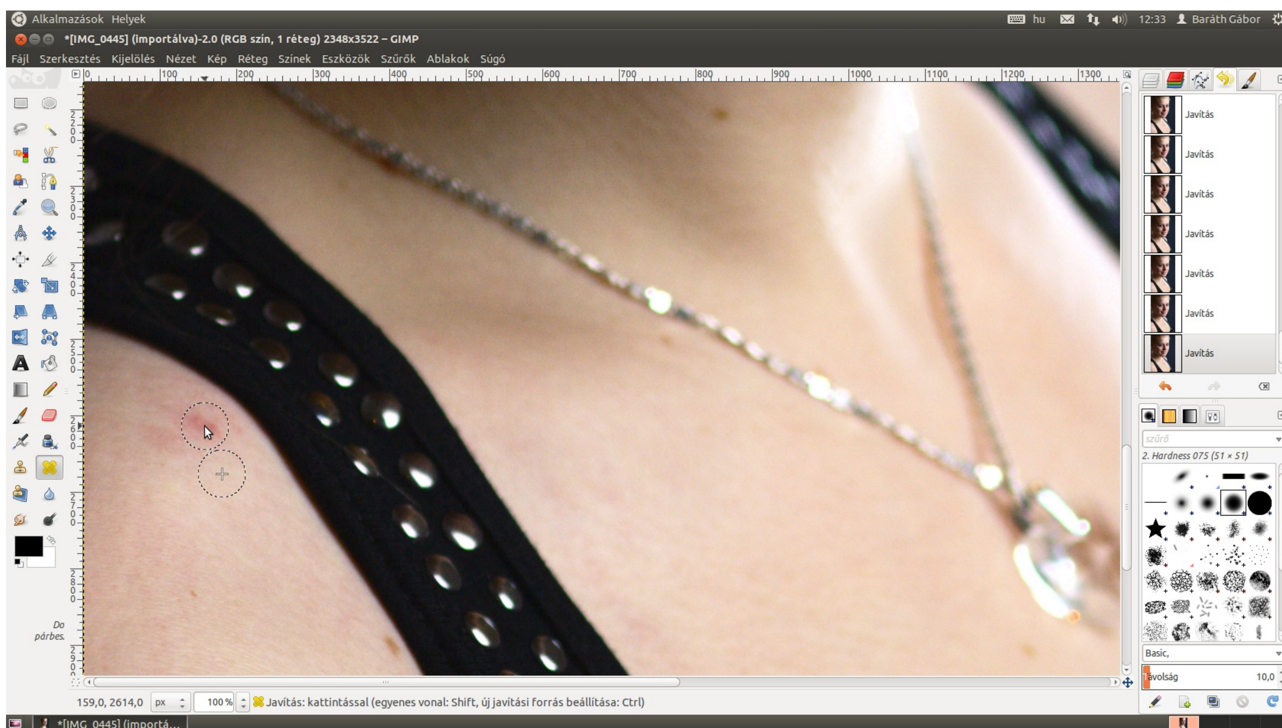
1 Nyisd meg a portét a Ctrl+O gyorsbillentyűvel! Én most Barbi portréját használom, amelyet már a nyerskép-kidolgozásnál láthattál, és pontosan onnan is fogjuk folytatni, ahol ott befejeztük.



2 Kezdjük a pattanások és egyéb apró bőrhibák eltüntetésével, mert ezek egyáltalán nem fognak hiányozni senkinek. Ezeken kívül Barbi arcán van néhány anyajegy is, ezeket nem fogom bántani, mert hozzátartozik a megjelenéséhez. Ha téged zavar az ilyesmi, ugyanezzel a módszerrel eltüntetheted, de gondolj csak bele, mit szólnál hozzá, ha valaki leretusálná Claudia Schiffer szépségpöttyét. Na ugye!

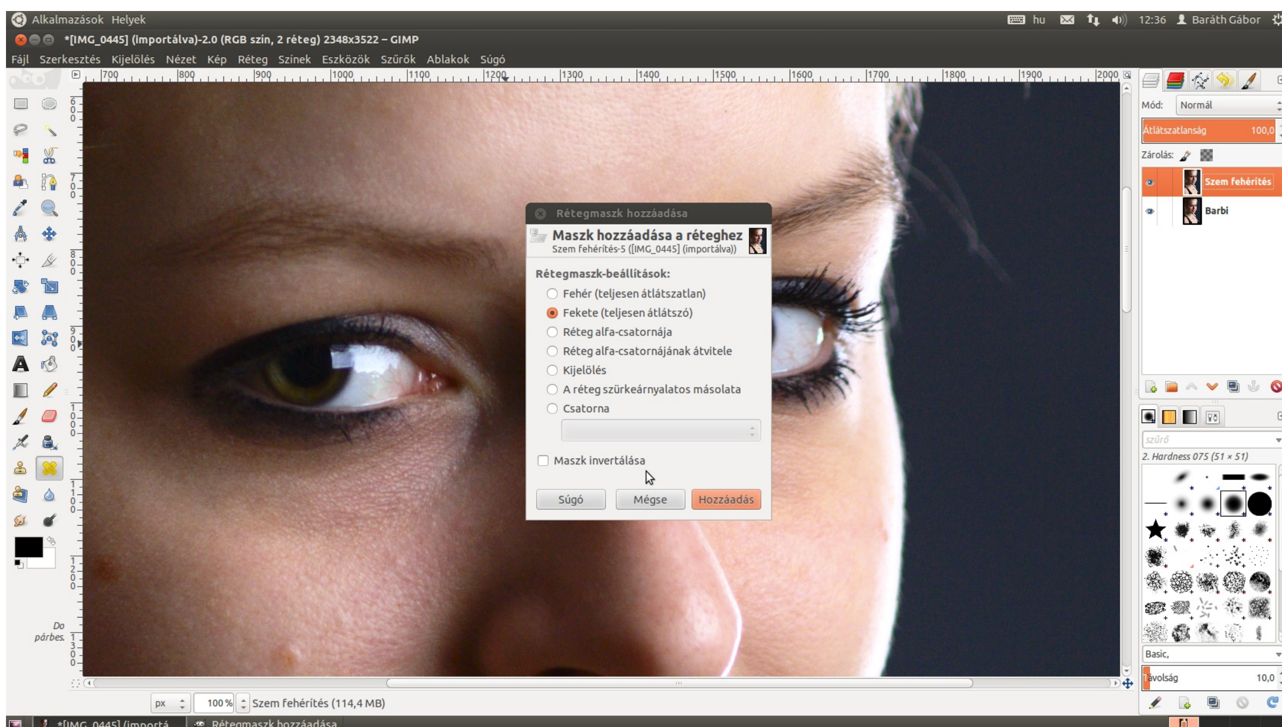
Szóval kattints a bal oldali eszköztáron a **javítóeszköz** ikonjára (), vagy üsd le a H billentyűt! Amikor ezt a javítóeszközt használod, a másolóeszközhöz () hasonlóan először választanod kell egy ecsetet. Most nyugodtan használhatsz kör alakú kemény ecsetet is. Vidd az ecsetet jelző karikát egy egészséges bőrfelületre a pattanás közelében, és kattints a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett, amivel kijelölöd a mintavétel helyét, majd vidd az ecsetet a pattanás fölé, és kattints az egérrel néhányszor, amíg el nem tűnik a pattanás! Már csak ezt kell megismételned annyiszor, ahány pattanás van a modellen.

Érdemes ezt 100%-os nézetben javítani, amelyet az 1 billentyű lenyomásával, vagy a kép alatt található legördülő listából érhetsz el.



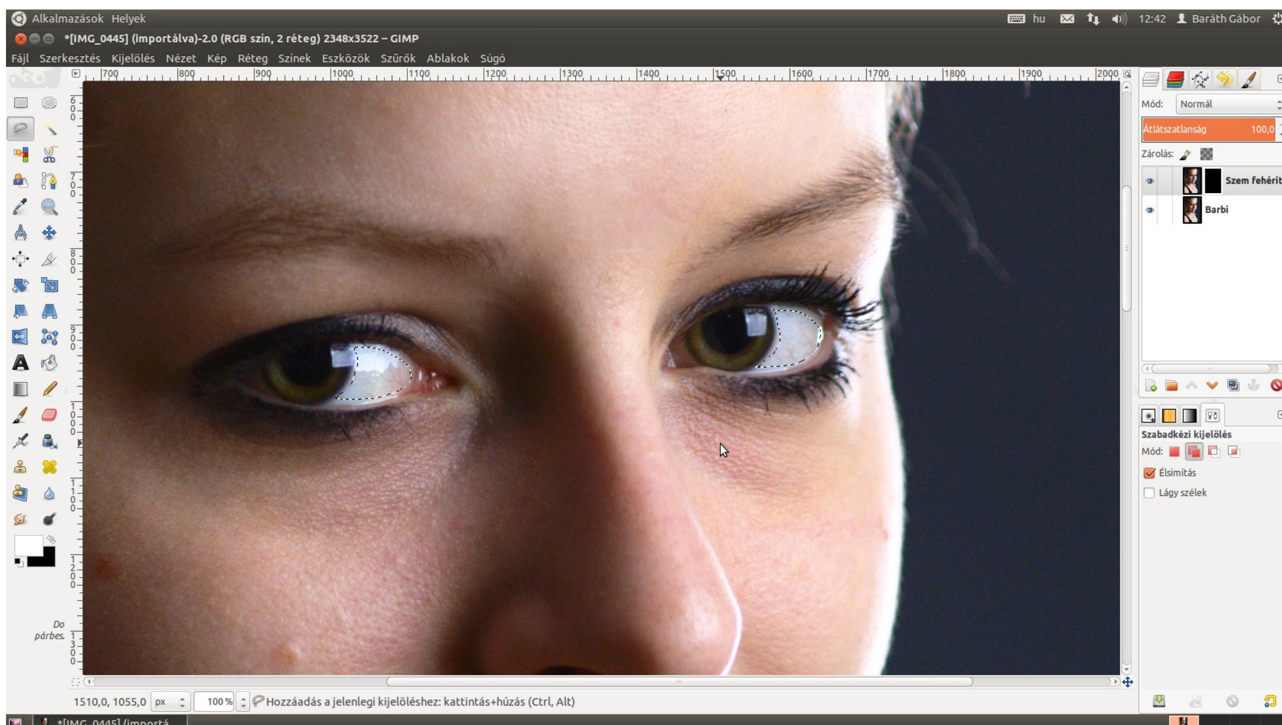
3 Következik a szem fehérítése. Valójában mindenki szemében vannak erek, amelyek kissé vörösre színezik még azok szemét is, akik nem múlatták át az éjszakát. Ezektől a foltoktól érdemes megszabadulni, és az egész szemet kissé világosítani, hogy az vonja magára a néző figyelmét.

Ehhez másold a fotót egy másik rétegre a Ctrl+⇧+D gyorsbillentyűvel, majd duplán kattintva az új réteg nevén, nevezd át mondjuk *Szemfehérítés*re! Adj hozzá egy feketére színezett rétegmaszkot a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** menüponttal!

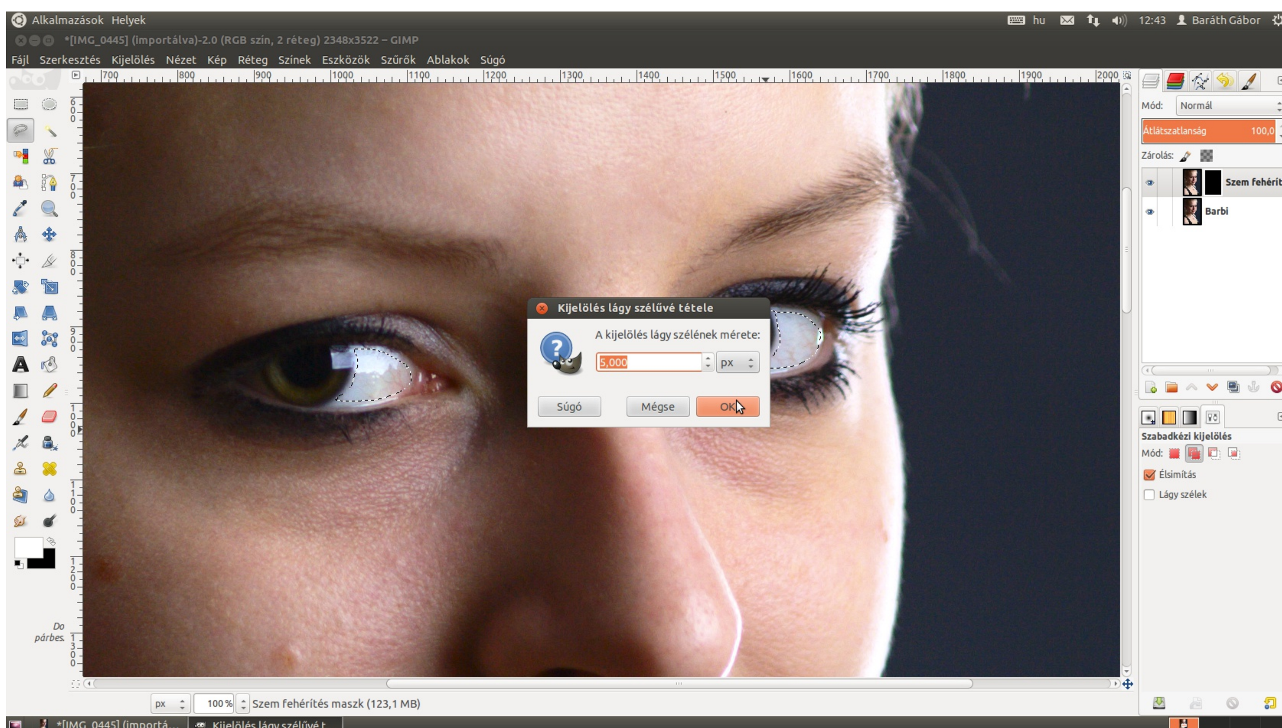


4 Most ki fogjuk lukasztani a maszkot úgy, hogy csak a szemek fehér része látsszon át, hiszen a réteg többi részének változása nem kívánatos a végső fotón. Válaszd ki a **szabadtéri kijelölési eszközt** (), és rajzold körbe először az egyik szemfehérjét! Nyugodtan dolgozhatsz nagyvonalúan, nem kell halálpontosan körberajzolni. Ha ez kész, ellenőrizd, hogy az **Eszközbeállítások** palettán a **Mód ▸ Hozzáadás a kijelöléshez** gomb () legyen kiválasztva! Ez azt jelenti, hogy a következő kijelölést a GIMP automatikusan hozzá fogja adni az eddigiekhez. Ez a módszer most na-

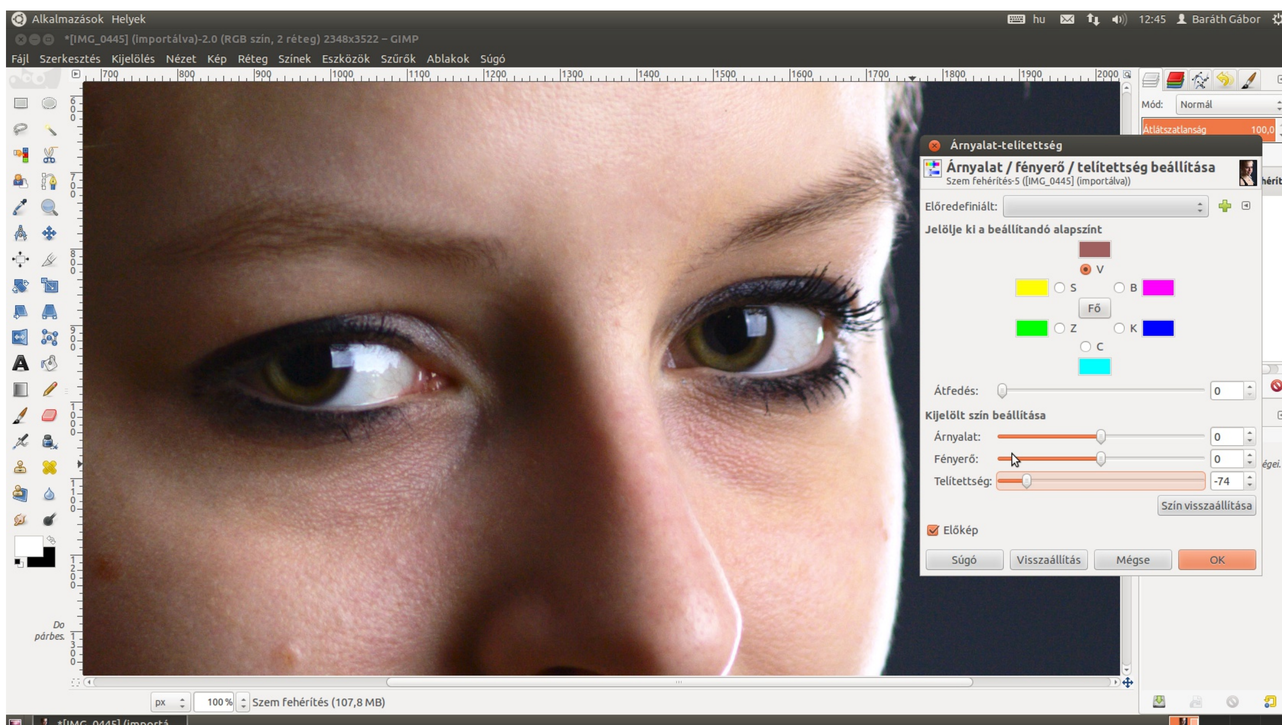
gyon kényelmes, és – higgy nekem! – megkímél Isten nevének hiába szájra vételétől. (Az alapértelmezett, gombbal jelölt **Jelenlegi kijelölés cseréje** módban minden kijelölés önálló, vagyis ha belekezdesz egy új kijelölésbe, az előző eltűnik. Hacsak nem nyomod a ⇧ gombot, mert akkor mégis csak hozzáadja. Elvileg. Ha nem felejted el lenyomni.)



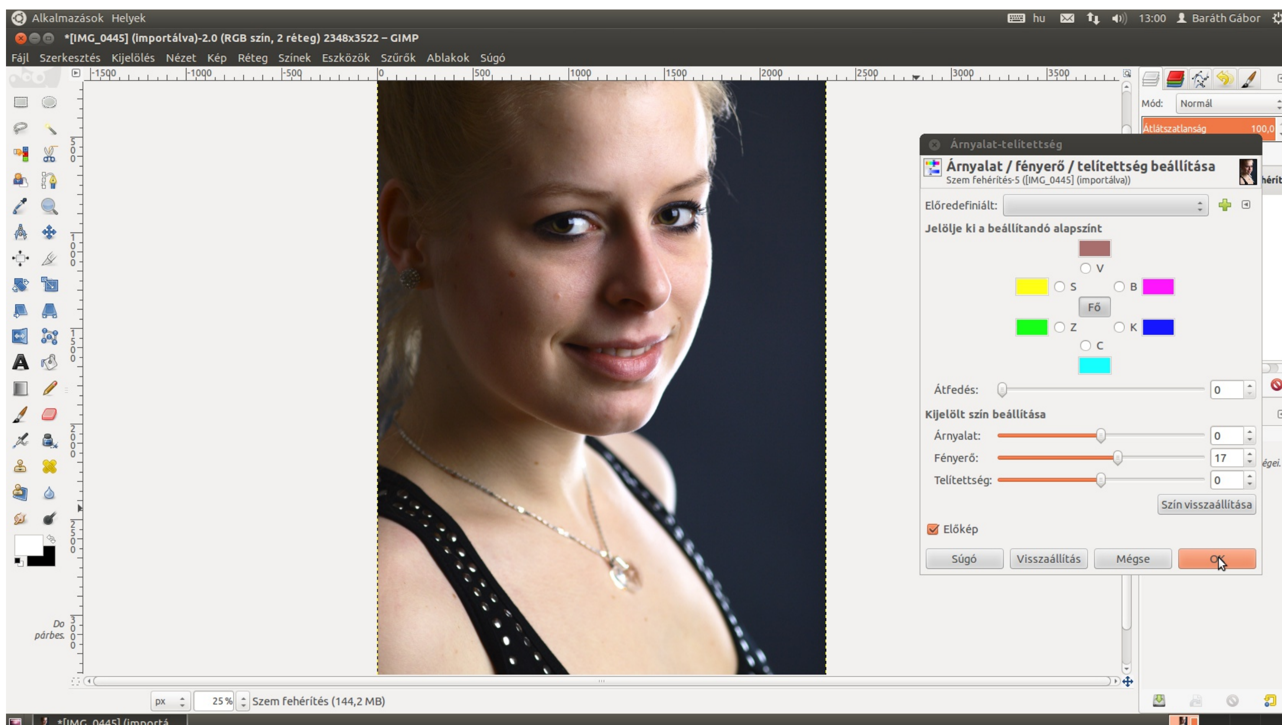
5 Az előző lépésben az mondtam, hogy dolgozhatsz nagyvonalúan, most az is kiderül, miért. Minden változtatás, amit egy fotóval elvégzel, akkor marad láthatatlan (legalábbis a nem beavatottak számára), ha sehol nem hagysz éles határvonalat. Minden beavatkozásnak szép finom átmenettel kell csatlakoznia az eredeti képhez. Ezért most a kijelölés határozott széleit elmossuk, és egy 5 képpontos átmenetet adunk hozzá a **Kijelölés ▸ Lágy szél...** menüpont kiválasztása után felbukkanó párbeszédablakban.



6 Először is tüntessük el az erek vörösségét! A legegyszerűbb módszer erre a vörös színkomponens színtelítettségének csökkentése. Válaszd ki a menüből a **Színek ▸ Árnyalat telítettség** pontot, és a megjelenő párbeszédablakban kattints a **V** betű alatti rádiógombra, majd a panel alján található telítettségcsúszkát húzd le addig, amíg elfogadható eredmény nem kapsz! Érdemes egy hangyányit meghagyni a vörös komponens telítettségéből, végül is azok az erek eredetileg is pirosak voltak, szürkén természetellenesnek tűnhetnek.



7 Most pedig világosítani fogjuk a szemeket, ehhez ugyanebben a párbeszédablakban kattints a középső **Fő** feliratú gombra, majd húzd a **Fényerő** csúszkát kissé jobbra! Nagyon vigyázz, mert könnyen nagyon természetellenessé válhat a tekintet, ha túlságosan kivilágosítod! A legegyszerűbben úgy ellenőrizheted, hogy zombivá vált-e a modelled, hogy leütöd a Ctrl + ⇧ + J gyorsbillentyűt, ezzel a lehető legnagyobb méretre nagyítva a fotódat, amely még befér a munkaterületre, magyarán mondva nézd a teljes képet, ne csak a szemekre koncentrálj!



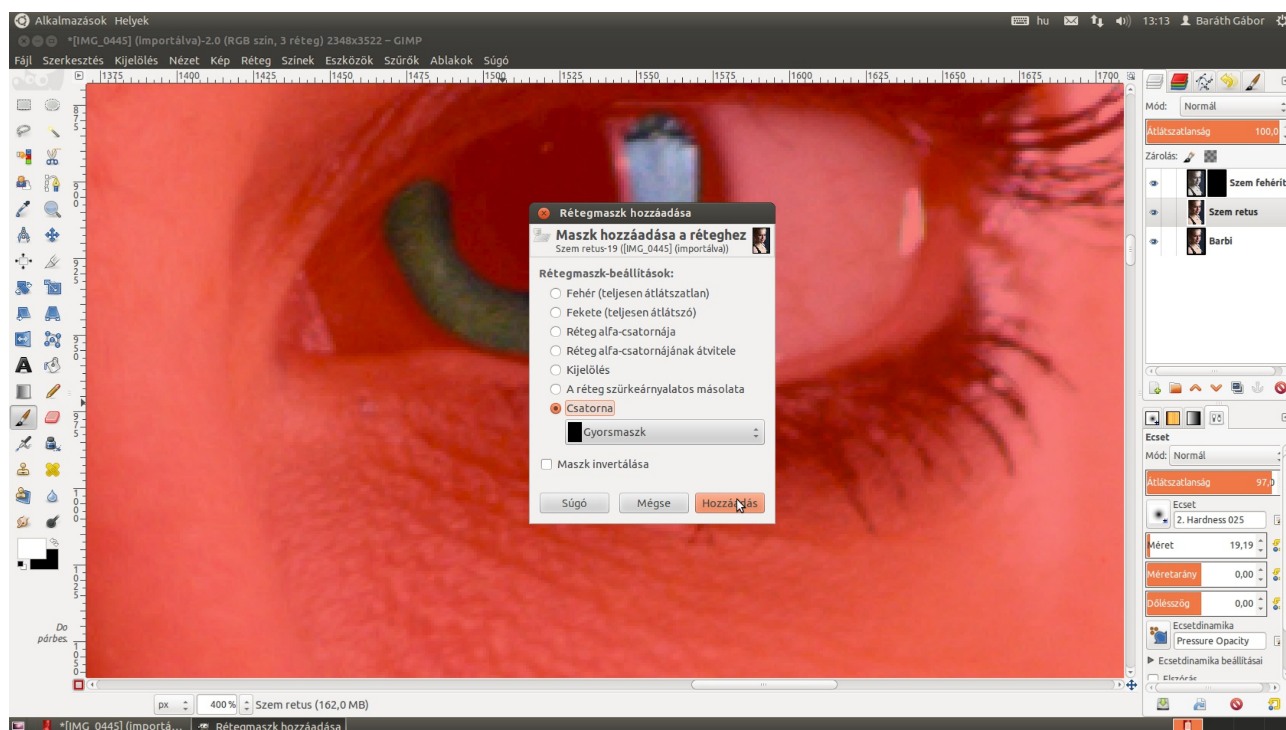
8 Most nekifogunk a szem, egészen pontosan a szivárványhártya retusálásának. Mindenekelőtt másold le még egyszer az eredeti fotót, és nevezd át *Szemretus*nak! Ezen fogunk mostantól dolgozni.

A szivárványhártya, azaz írisz az ember szemének színes – a pupillát körbevevő – része, amely két koncentrikus, a belső világosabb és az ezt körbevevő sötétebb körből áll. A következőkben ezzel fogunk eljátszani.

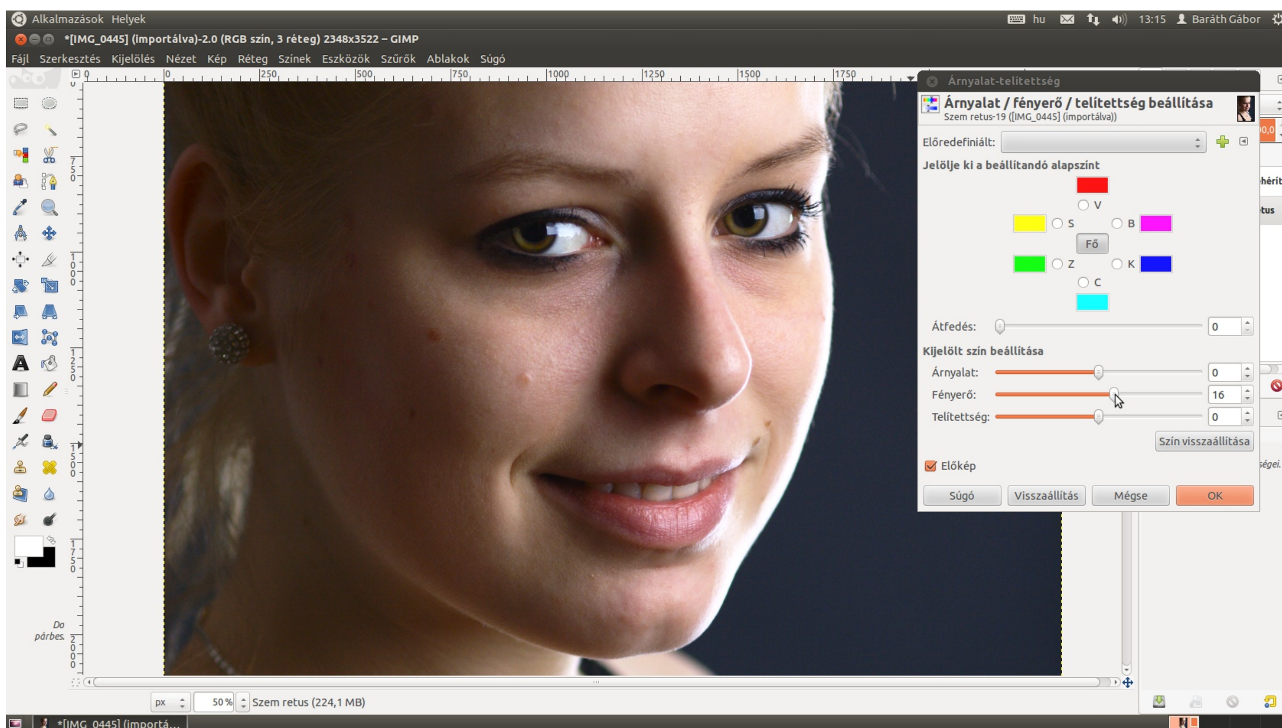
Ehhez szükségünk lesz egy olyan rétegmaszkra, amely csak az írisz belső részén van kilyukasztva, hogy – értelemszerűen – csak az írisz belső részén látszanak át a változtatások. Csinálhatnánk az előzőekhez hasonlóan, de annál van egy – talán – kellemesebb módszer, főleg, ha van digitalizáló táblád. Most ugyanis gyakorlatilag festeni fogjuk a kijelölést. Fogj egy nagyon puha, körülbelül az írisz belső részével megegyező nagyságú ecsetet! Ugyanazért kell puha ecsettel dolgozni, amiért az előbb a kijelölésnek lágy szélet adtunk, hogy finom puha átmenet legyen a javított és az eredeti fotók részletei között.

Na, akkor most nyomd meg a munkaterület bal alsó sarkában **Gyorsmaszk be/ki** gombot (⬚) amely egy úgynevezett gyorsmaszkot ad a rétegedhez. Ennek segítségével fogjuk majd a rétegmaszkot létrehozni. Állítsd a festőszínt fehérre, és fesd le mindkét íriszt. (Ha jól megfigyeled a képet, láthatod, hogy 400%-os nagyításban dolgoztam, hogy pontosabban tudjak festeni.)

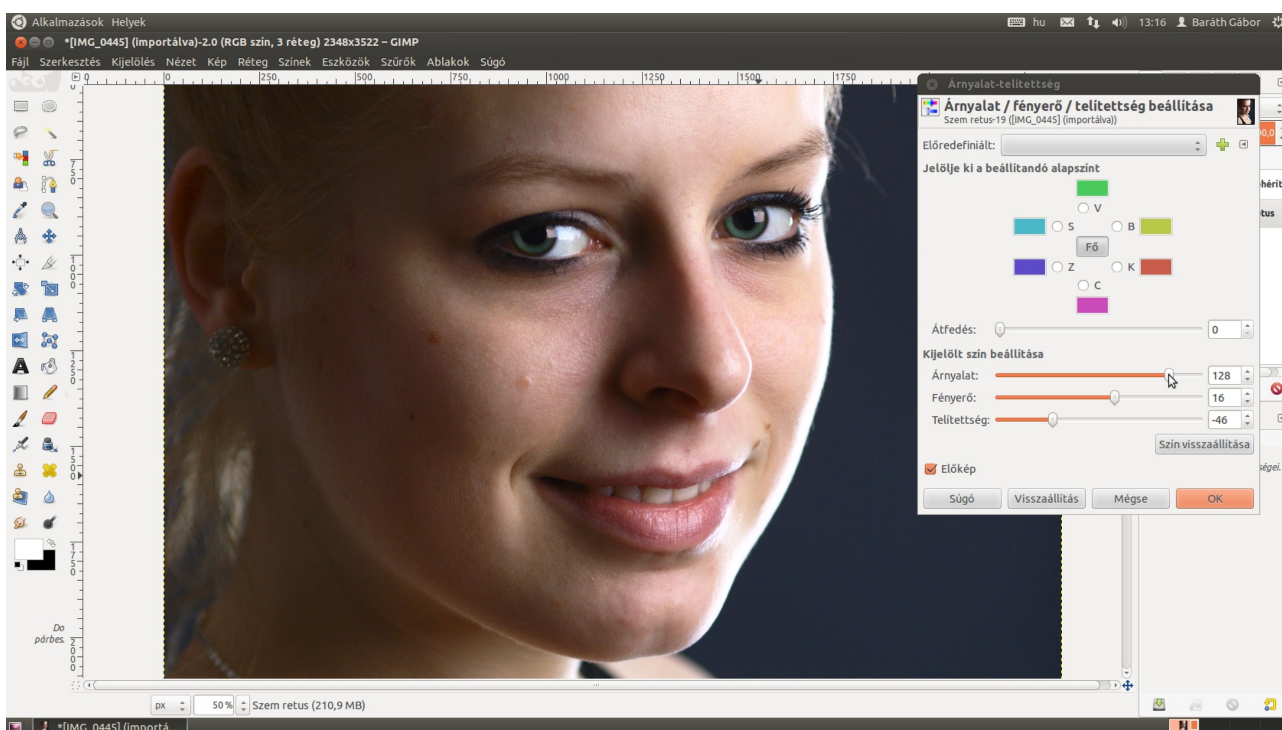
Most pedig elkészítjük a rétegmaszkot a gyorsmaszk alapján a következőképpen: válaszd ki a menüből a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** pontot, majd a megjelenő párbeszédablakban válaszd a **Csatorna** rádiógombot, és az alatta lévő legördülő listából a **Gyorsmaszk** lehetőséget, és üsd le az ↵ billentyűt!



9 Először is szeretnénk kissé kontrasztosabbá varázsolni a szemet, ezért világosítani fogjuk az imént kijelölt világosabb részt. Válaszd a menüből a **Színek ▸ Árnyalat-telítettség** pontot, majd a megjelenő párbeszédablakon kattints a középső Fő feliratú gombra, és finoman húzd jobbra a Fényerő csúszkát! (Néha szükség lehet a pupillát, és az írisz világosabb részét körülvevő vékony karima sötétítésére is. Ezt az itt leírtakhoz hasonló módon teheted meg, azzal a különbséggel, hogy a fényerőt nem növelni, hanem csökkenteni fogod.)



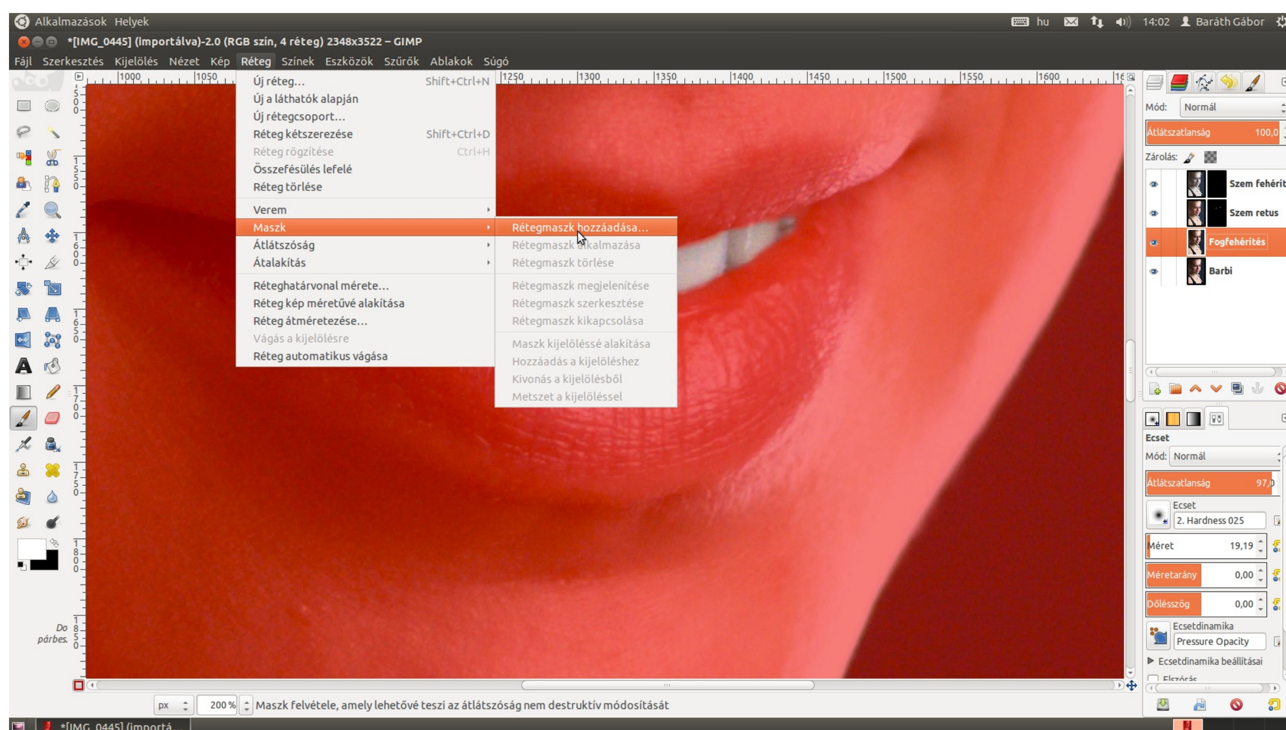
10 *(opcionális lépés)* Ha már úgyis itt tartunk, megmutatom, hogyan tudsz virtuális színes kontaktlencsét adni a modelledre, vagyis hogyan lehet megváltoztatni a szeme színét! Nem kell hozzá mást tenned, mint eljátszani az **Árnyalat** és a **Telítettség** csúszkákkal is, valahogy így:



(vörös szembogár retusálása) Ha már a szemek színéről van szó, ne feledkezzünk el az amatőr fotósok képein különösen gyakran feltűnő (mert nem retusált), pirosra színeződött pupillákról. Ha sötétben, kis távolságról fotózunk, ráadásul a szokottnál is világosabb bőrű a fotóalany, a tágra nyílt pupillákon át kellő mennyiségben visszaverődik a szem érhártyájáról az erős villanófény ahhoz, hogy vörösen izzó szemeket kapjunk a képen. Nagyon könnyen javítható ez a GIMP-pel, jó esetben még a szemeket sem kell kijelölni, elég csak a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Vörös szem eltávolítása...** menüpontot kiválasztani, és a csúszkát úgy beállítani, hogy a kép többi része (beleértve ebbe a megcsillanó pórusokat is) ne kerüljön átszínezésre. Ha mégis átszíneződne a pupillán kívül

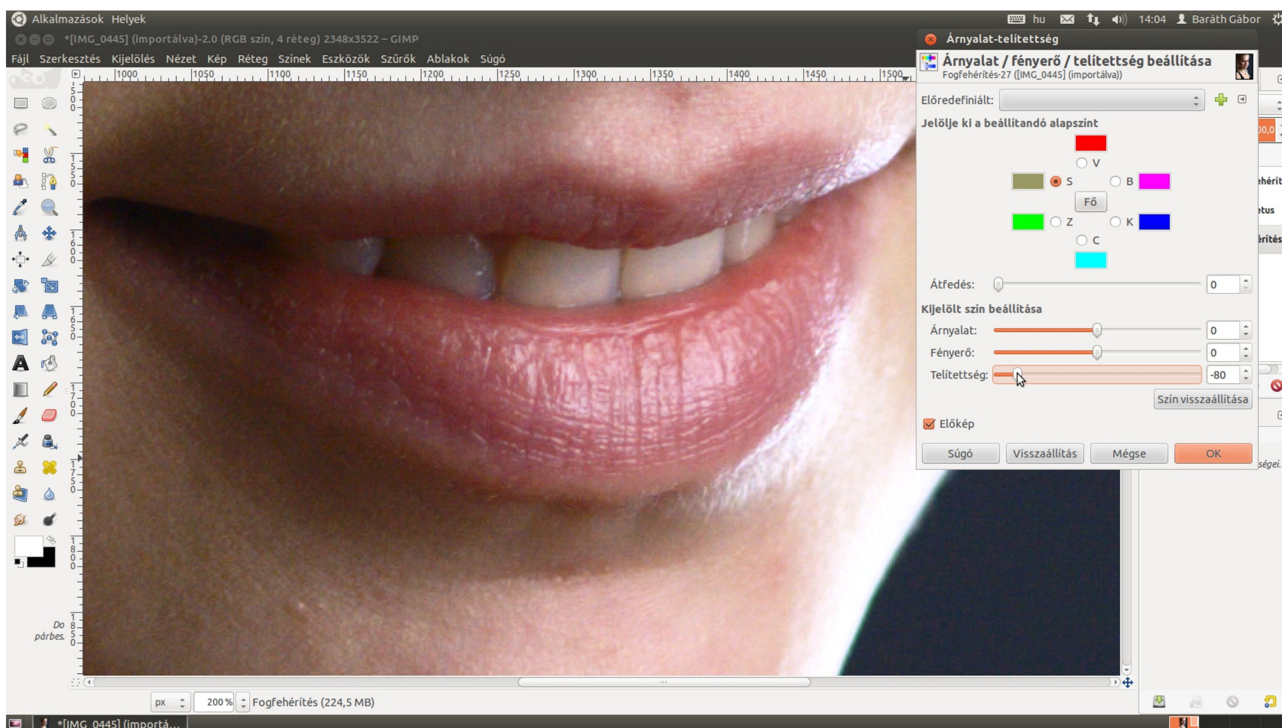
más is, vagy nem volna elég sötét a pupilla, a szűrő használata előtt jelöld ki a szemeket a szivárványhártyával együtt az **ellipszis-kijelölési eszköz**zel ( )!

11 Jön a virtuális fogfehérítő kezelés. Ehhez ismét szükségünk lesz egy másolatrétegre, amelyet az eredeti fotót tartalmazó réteg kiválasztása után a Ctrl + ⇧ + D gyorsbillentyűvel adhatunk az állományunkhoz. Ha ez kész, ismét kapcsold be a gyorsmaszkot a bal alsó sarokban található gombbal, majd egy jó puha ecsettel kezdd el lefesteni a fogakat! Ha esetleg elrontottad valahol, és kifutottál a szájon kívülre, csak állítsd át a festőszínt feketére, és kend le azokat a részeket, amelyeket nem szeretnél átlátszónak! Ezek után az előzőekben leírt módon készíts a gyorsmaszkból rétegmaszkot, és üsd le a Ctrl + ⇧ + A gyorsbillentyűt, hogy megszabadulj a kijelöléstől!

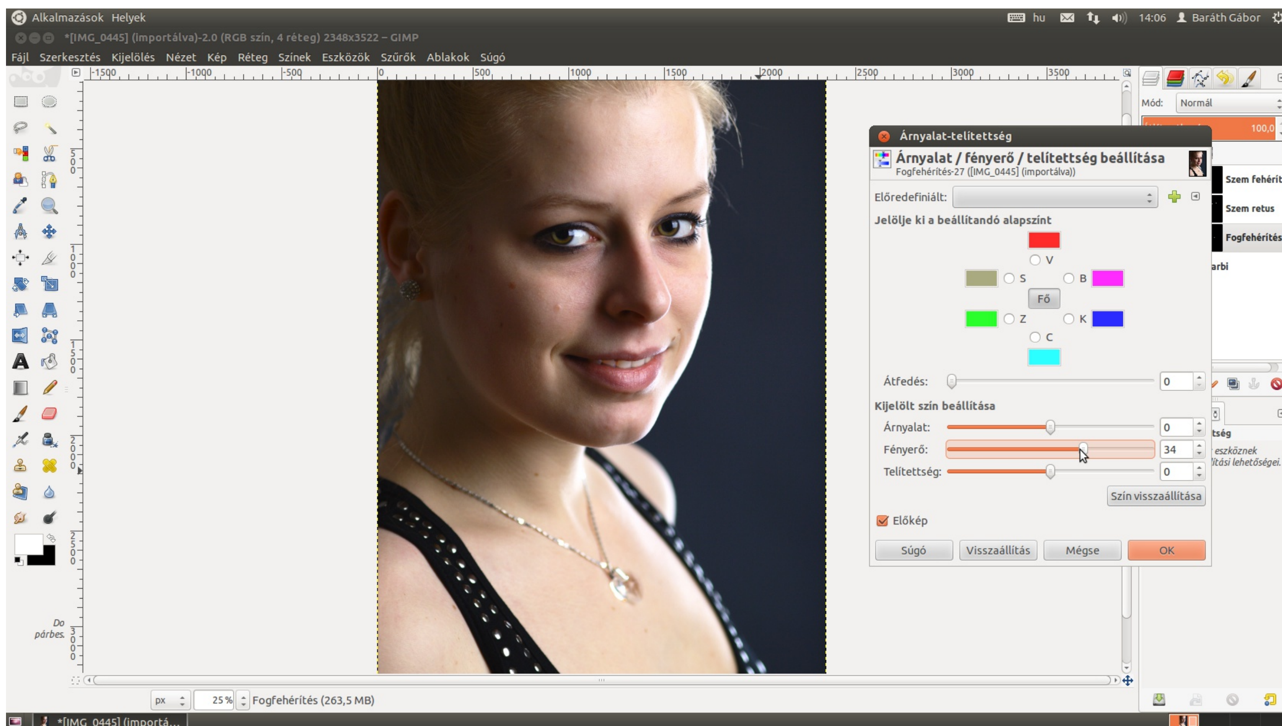


A rétegmaszkokban az a nagyszerű, hogy velük utólag is könnyen módosítható, hogy mely részletek látszódjanak át az egyes rétegeken! Vagyis nem kell különösebben aggódni, hogy minden részletet pontosan kijelöltél-e a gyorsmaszkkal, amelyet átlátszóvá szeretnél tenni, ugyanis később fehérrel festve a maszkon újabb részleteket tehetsz átlátszóvá, feketével festve pedig eltüntetheted azokat. Azért persze érdemes pontosan dolgozni, hogy amikor a hatást beállítod, láthasd, hogyan fog kinézni a végleges összhatás.

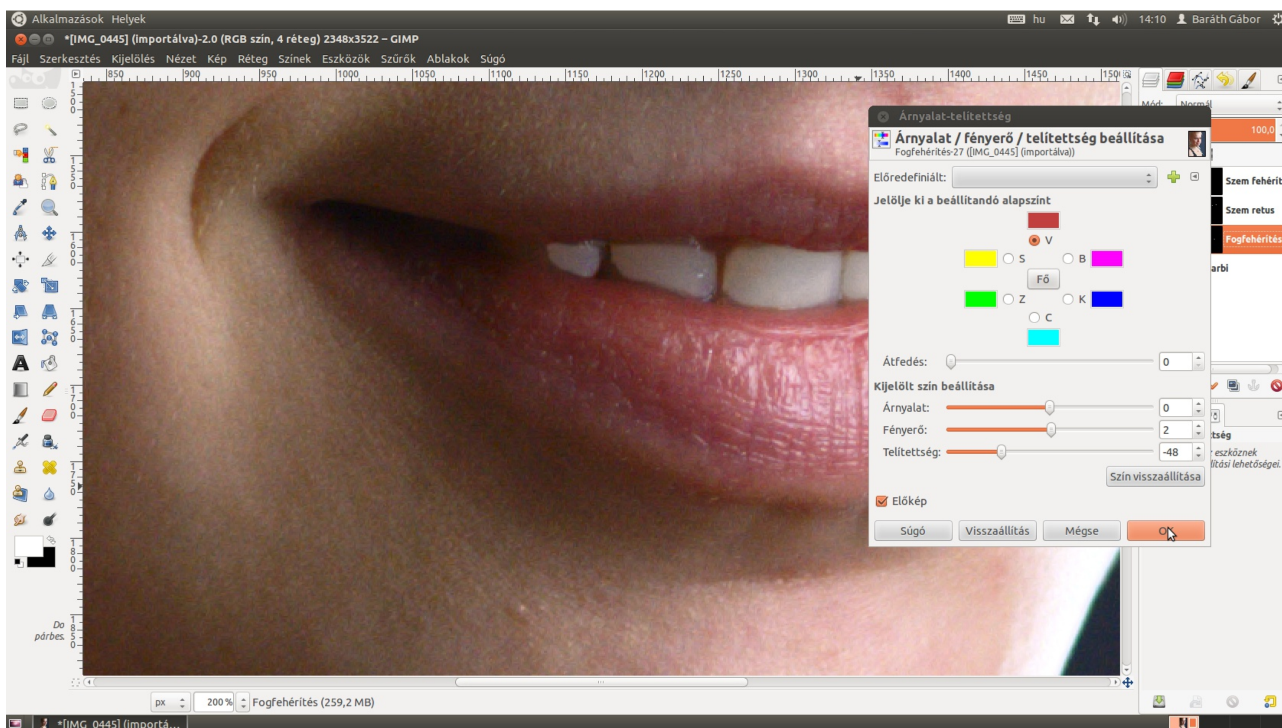
12 Hasonlóan a szem fehérítéséhez, itt is a **Színek ▸ Árnyalat-telítettség** menüpontot fogjuk használni, de mivel a fogak általában a sárga irányába színeződnek el, az **S** melletti rádiógombot fogjuk kiválasztani, és ennek húzzuk le a telítettségét.



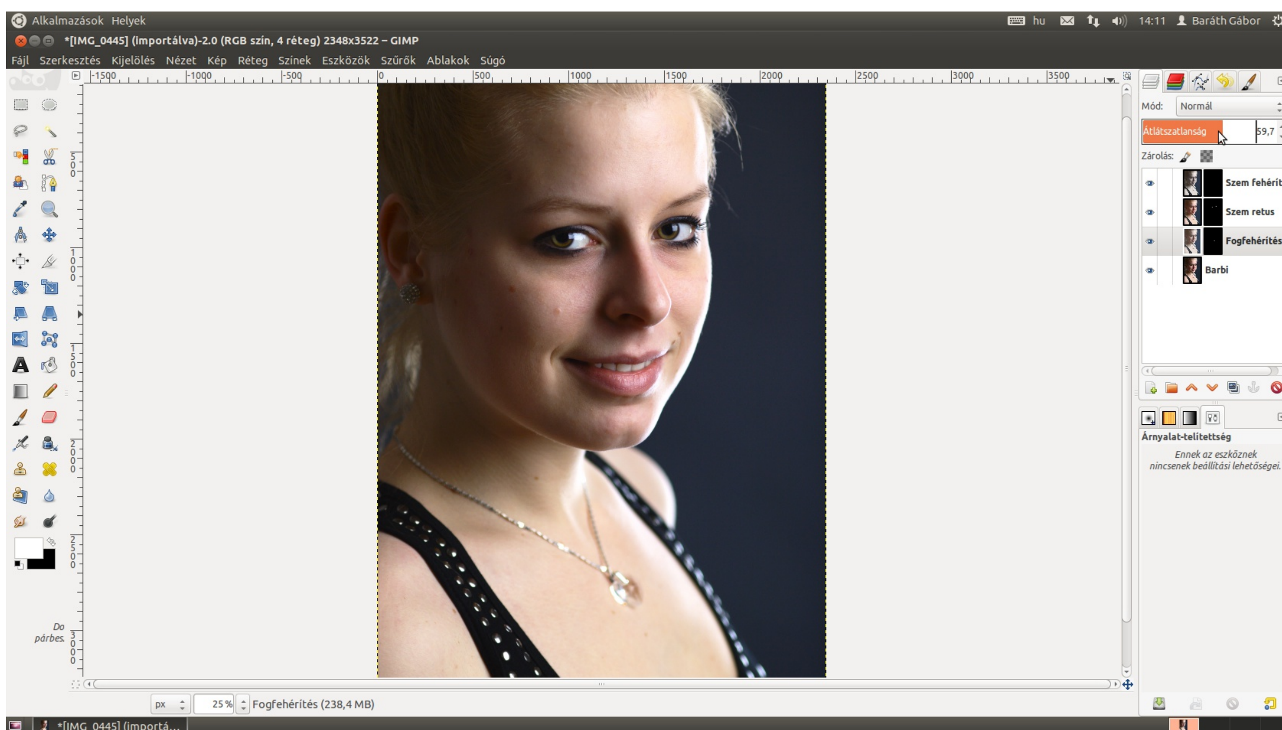
13 Természetesen a szemekhez hasonlóan szeretnénk a fogakon is világosítani. Ehhez nyomd be a középső Fő gombot, és húzd a Fényerő csúszkát felfelé, akarom mondani jobbra. Szintén azt javaslom, hogy nézd az egész képet, miközben állítod a fényességet, így könnyen elkerülheted a reklámban látott „kutyaprotkó”-hatást, vagyis a fogak túlzó villogását.



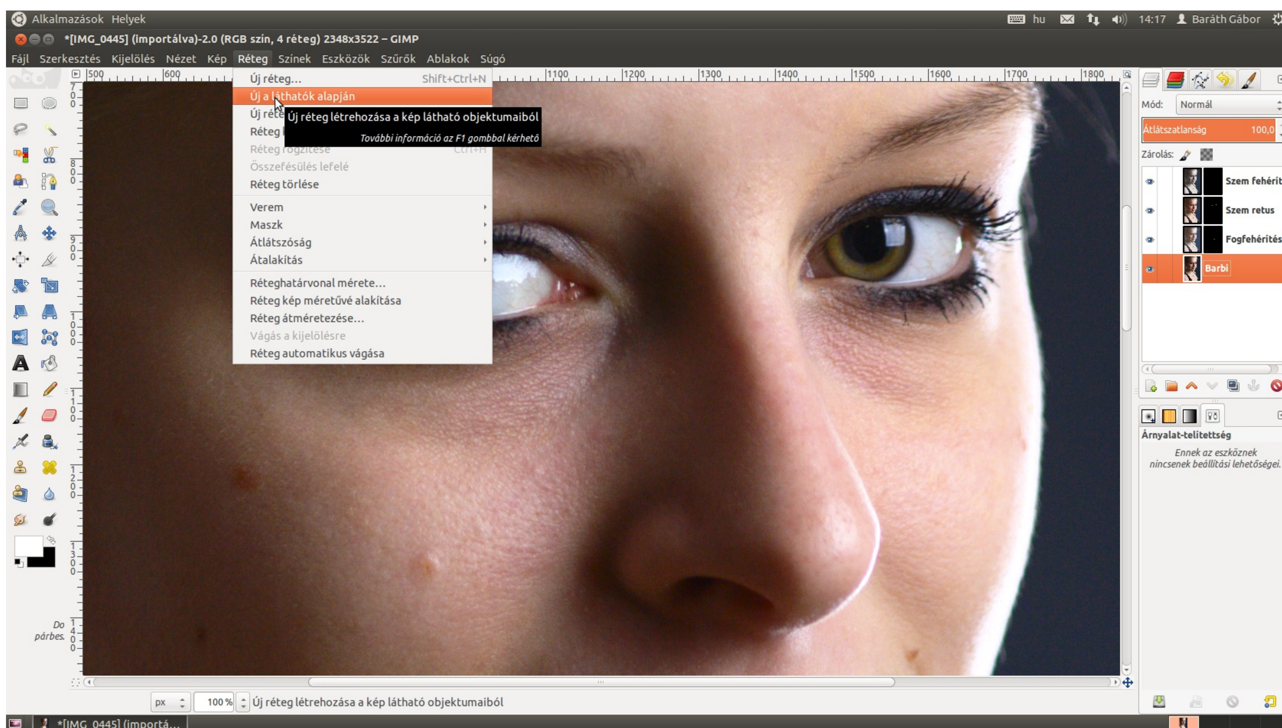
13 *(ismétlem, tizenharmadik lépés)* Az előző lépésben nem volt szerencsénk, most javítjuk. Ugyan a tizenkettedikben azt állítottam, hogy általában elég a sárga komponens színtelítettségét levenni. Ha jól megnézed a fotót, láthatod, hogy ebben az esetben kis vörös elszíneződés maradt a fogakon. Talán a rúzs, talán a nem pontos fehéregyensúly-beállítás miatt, de ez mindegy is. Szerencsére a javítás triviálisan egyszerű, talán már te is rávágtad: le kell venni a vörös komponens telítettségét is.



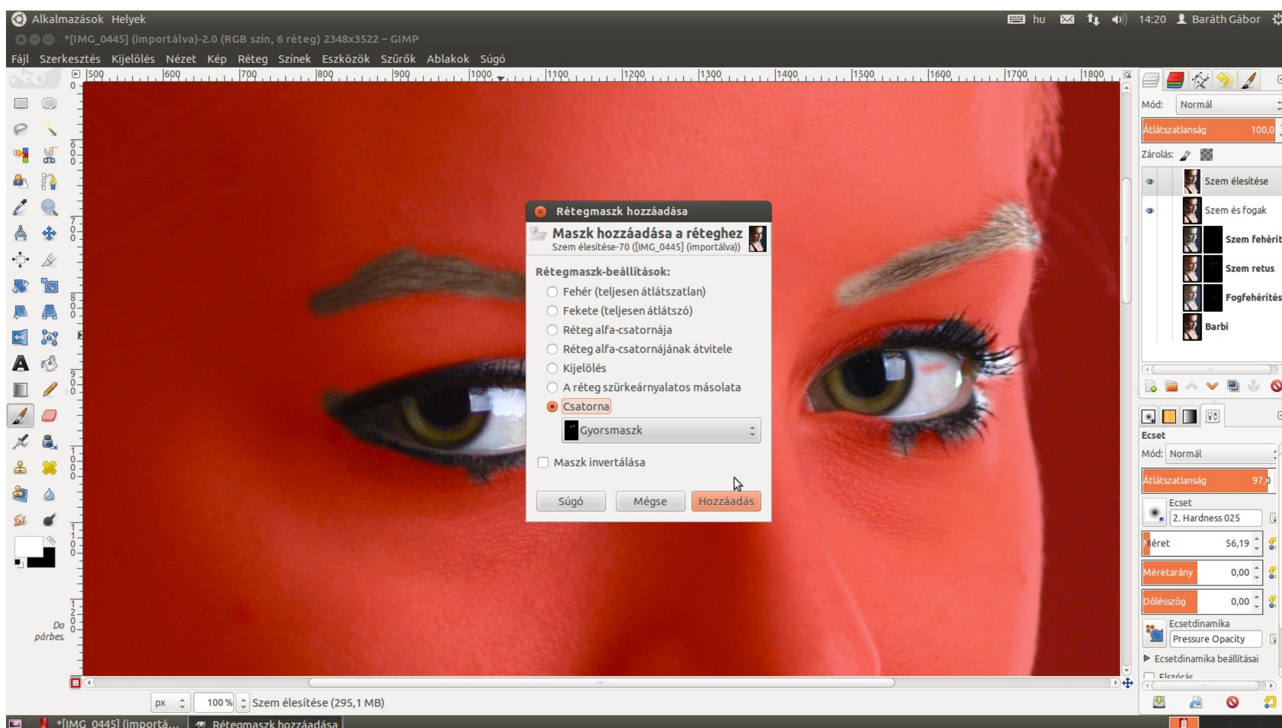
14 Ha bármelyik hatásról úgy érzed, hogy túlzás (mondjuk a fogak túl fehérek lettek), nem kell mást tenned, mint kihasználni, hogy mindegyik külön rétegen van, és csökkenteni a réteg átlátszatlanságát. Ezáltal a fogfehérítés rétegen jobban át fog tűnni az eredeti réteg, mérsékelve a fehérítő hatást. Jó, mi?



15 A most következő pár lépésben ismét a szemeket (és ízlés szerint a szájat) vesszük célba, egy kis plusz élességet odavarázsolva. Ezt kreatív élesítésnek hívja a szakirodalom. Mivel ezt szeretnénk az eddig elvégzett változtatásokon végrehajtani, készítünk egy réteget a **Réteg ▸ Új réteg a láthatók alapján** menüpont segítségével, amely az eddigi összes változtatást tartalmazza. Nevezd át az így létrehozott új réteget *Szem és fogak*nak!

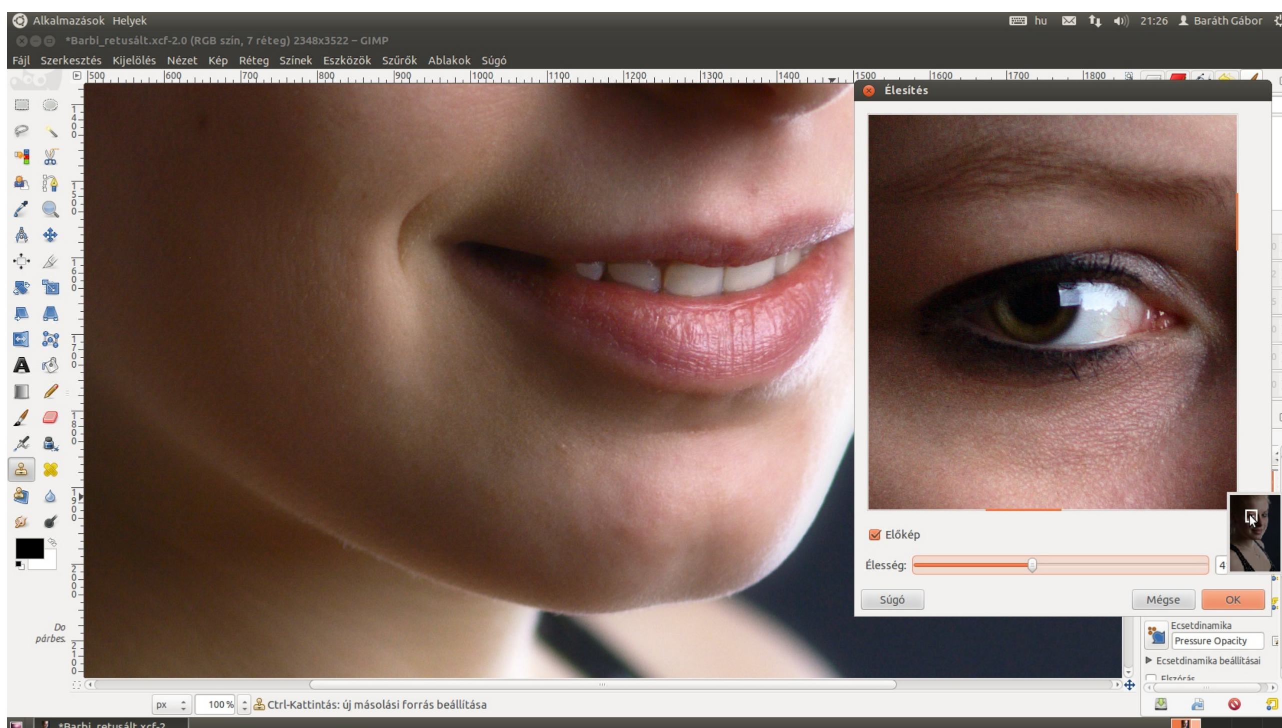


16 Üsd le a Ctrl + ⇧ + D gyorsbillentyűt, amely lemásolja az aktuális réteget, és nevezd el az új réteget *Szem élesítés*ének. Kapcsold be a gyorsmaszkot, és fesd le a szemek és a szemöldök környékét, majd válaszd ki a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** pontot a menüből. A megjelenő párbeszédablakban állítsd be, hogy a gyorsmaszkról készüljön rétegmaszk, majd üsd le az ↵ billentyűt, vagy kattints a **Hozzáadás** gombra!

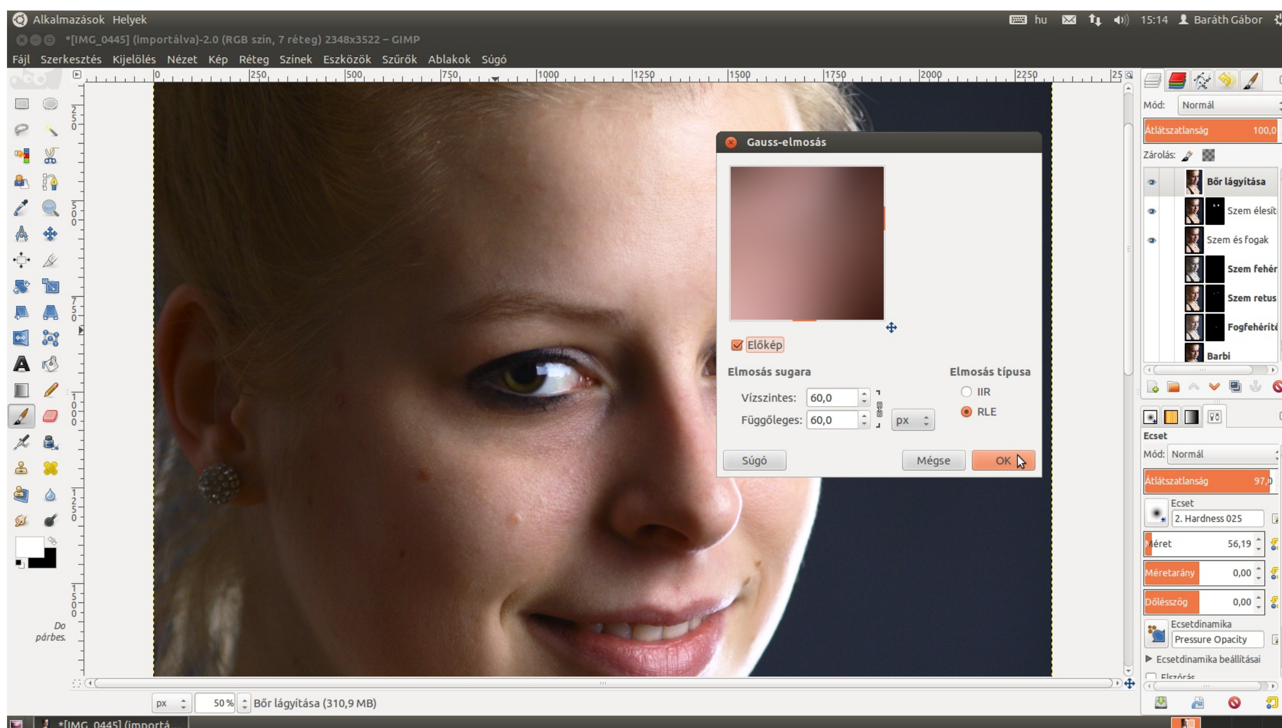


17 Ne felejtsd el kiválasztani a réteget (a színes bélyegképre kell kattintanod, hogy megjelenjen körülötte a kiválasztást jelölő fehér szegély), nehogy a rétegmaszkot próbáld élesíteni! Ezek után a menüből válaszd a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Élesítés** pontot, és a megjelenő párbeszédablakban állíts be egy olyan értéket, amely jó éles, de nincs túlélesítve. Érdemes ilyenkor az előnézeti ablakon a szemek környékét nézni! Odanavigálhatsz az ablakon található görgetősávok segítségével is, de egyszerűbb a jobb alsó sarokban található **Navigálás a megjelenített képen** ikonra (✥) kattin-

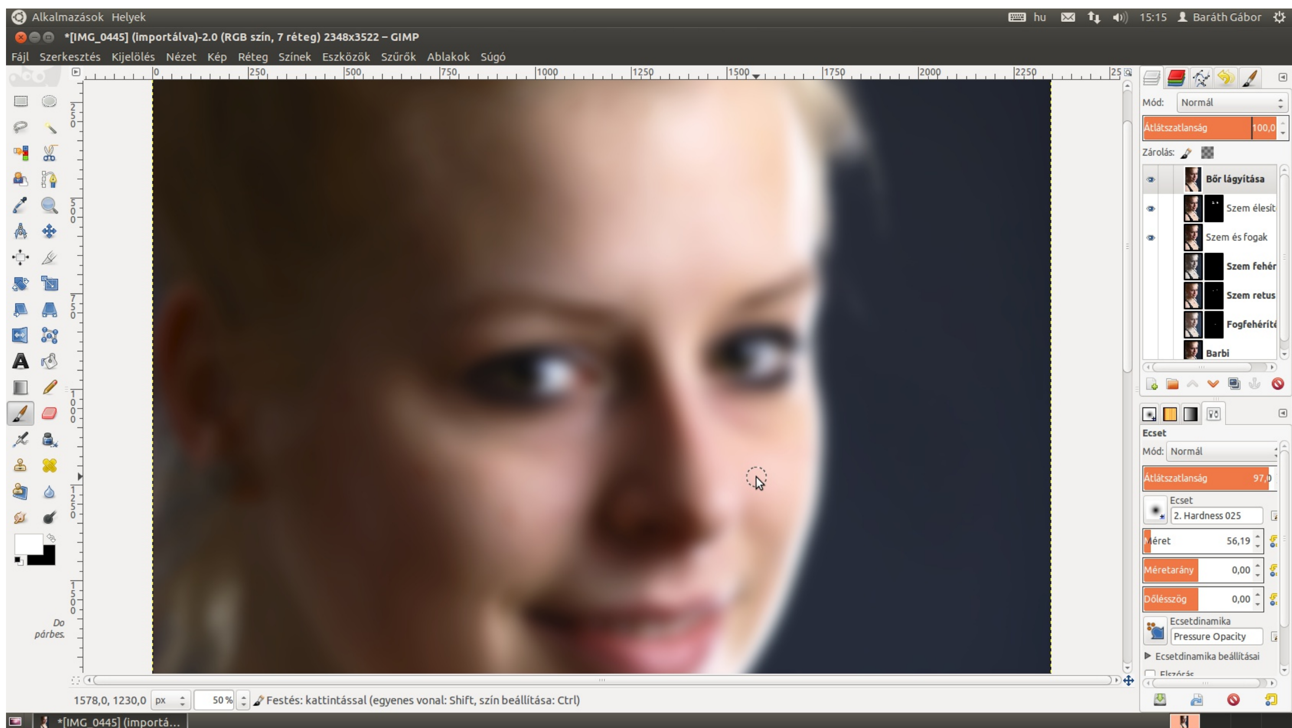
tani, és az egér gombját nyomva tartva a megjelenő előnézeti képen a megfelelő helyre vinni a munkaterületet jelölő kis keretet.



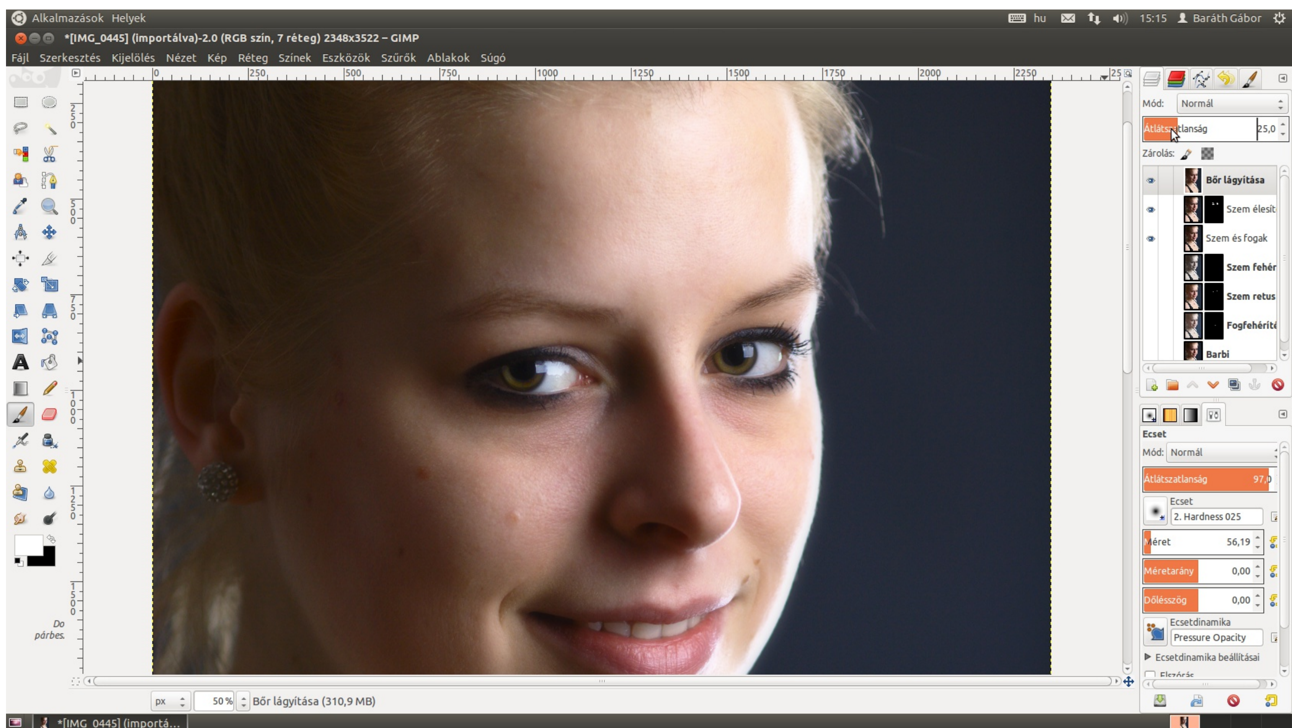
18 Következik a bőr lágyítása. Erre a legegyszerűbb módszer az, ha az eredeti fotót kiválasztjuk, és lemásoljuk egy új rétegként, mondjuk a Ctrl+⇧+D gyorsbillentyűvel. Nevezd el az új réteget *Bőr lágyításának*, majd válaszd ki a menüből a **Szűrők ▸ Elmosás ▸ Gauss-elmosás** pontot, majd állítsd be az elmosás sugarát egy jó nagy értékre! Én most 60 képpontra állítottam mind függőlegesen, mind vízszintesen, de te kísérletezhetsz más értékekkel is! Kisebb fotóhoz – nyilván – kisebb érték jár.



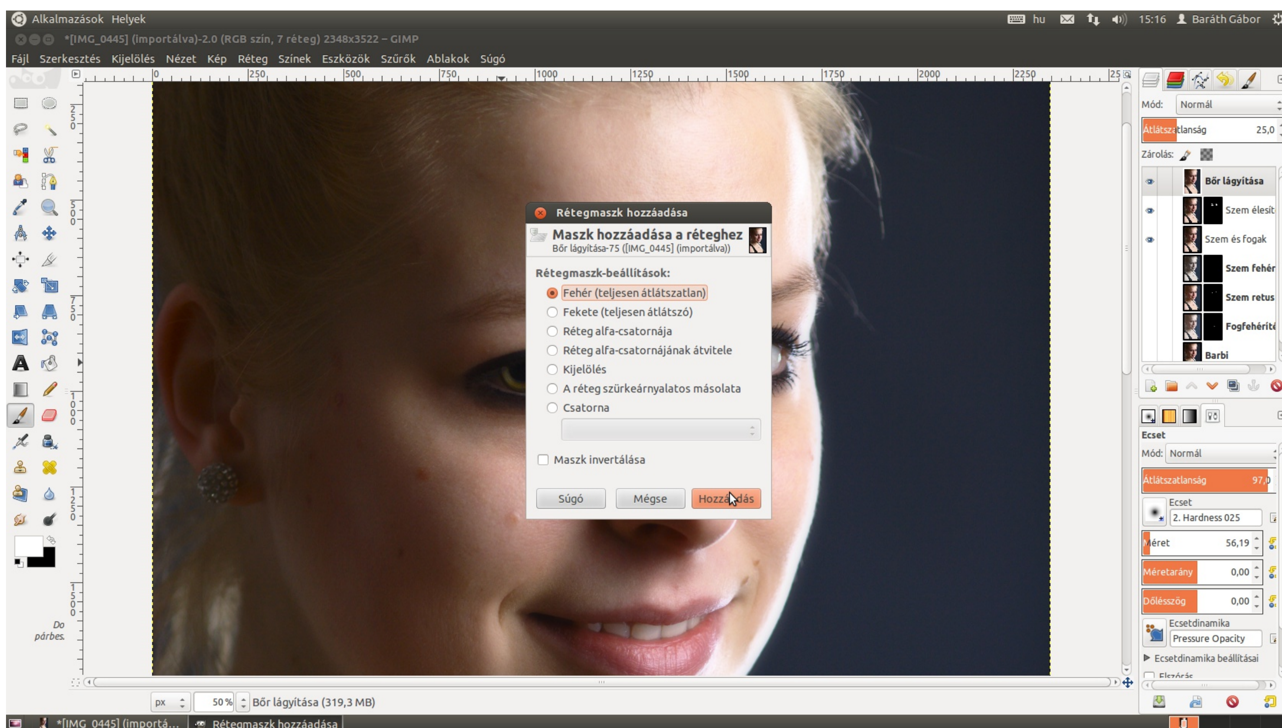
19 Az eredmény első ránézésre meglepő lehet (úgy néz ki, eddig mindhiába dolgoztunk, mert ez a réteg olyan, mintha valami homályos üveg mögül néznénk az egészet), de sose felejtsd, ez is csak egy réteg…



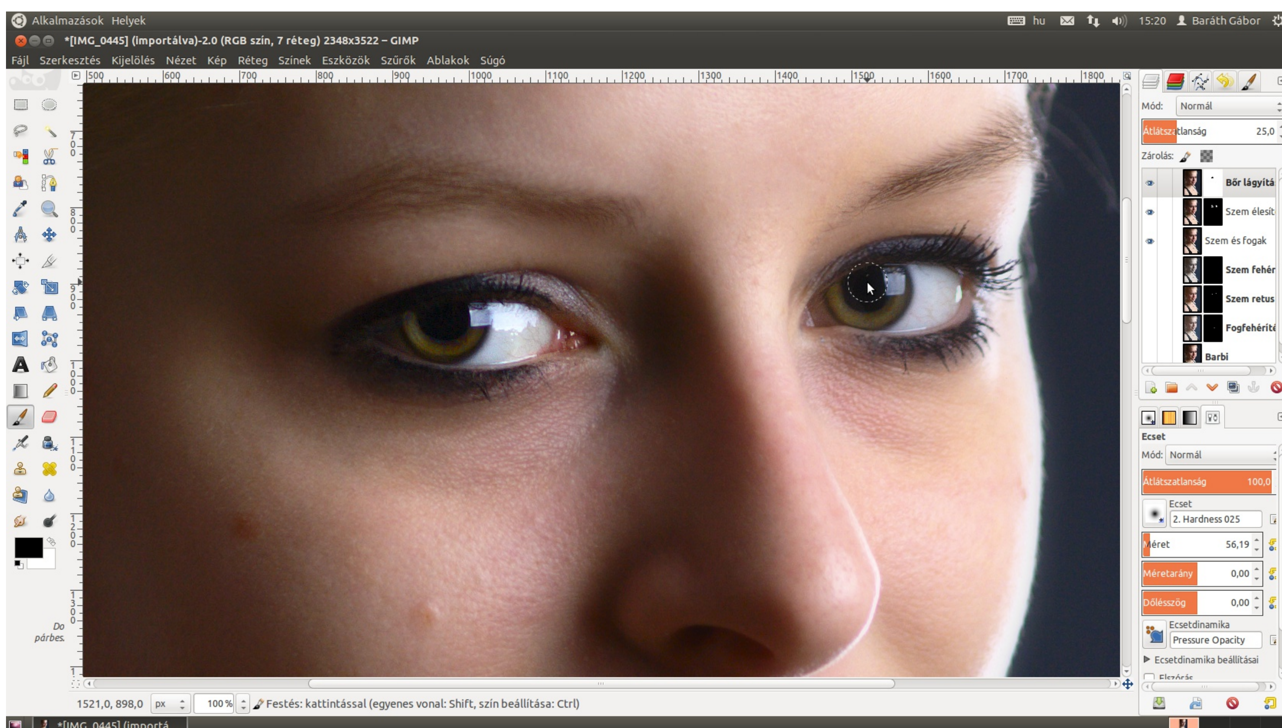
20 …és mint minden rétegnek, ennek is van átlátszatlansága, amit rögtön le is veszünk 25% körüli értékre. Ha neked erősebb elmosás kell, dolgozhatsz nagyobb értékkel. Na, ugye már sokkal jobb?



21 Jobb, de még nem az igazi. Mert ennek a rétegnek kizárólag a bőrt kellene lágyítania, a szemet, száját nem. Sőt, bár ebben az esetben ez nem számít, de a legtöbb esetben a hátteret sem szeretnénk lágyítani. Gondolom, mostanra már kapásból rávágod a megoldást: rétegmaszk! Így van, adj hozzá a réteghez egy rétegmaszkot, amely teljesen átlátszatlan.



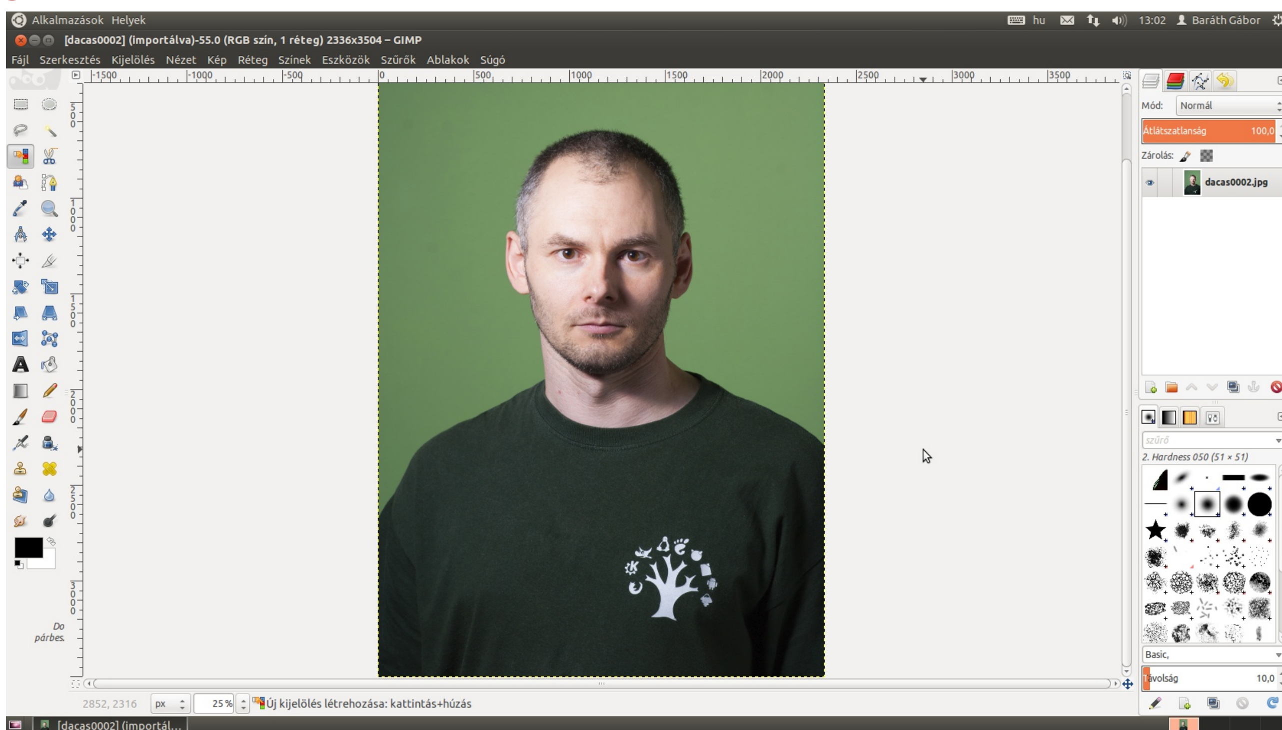
22 Válaszd ki az eszköztárról az **„ecset” eszközt** (), mondjuk a B billentyű leütésével, fogj egy jó puha ecsetet, állítsd a festőszínt feketére, és fesd le a szemeket, a szemöldököt, a szájat, a hajat és hátteret, egyszóval mindent, ami nem bőr, és már kész is vagy!



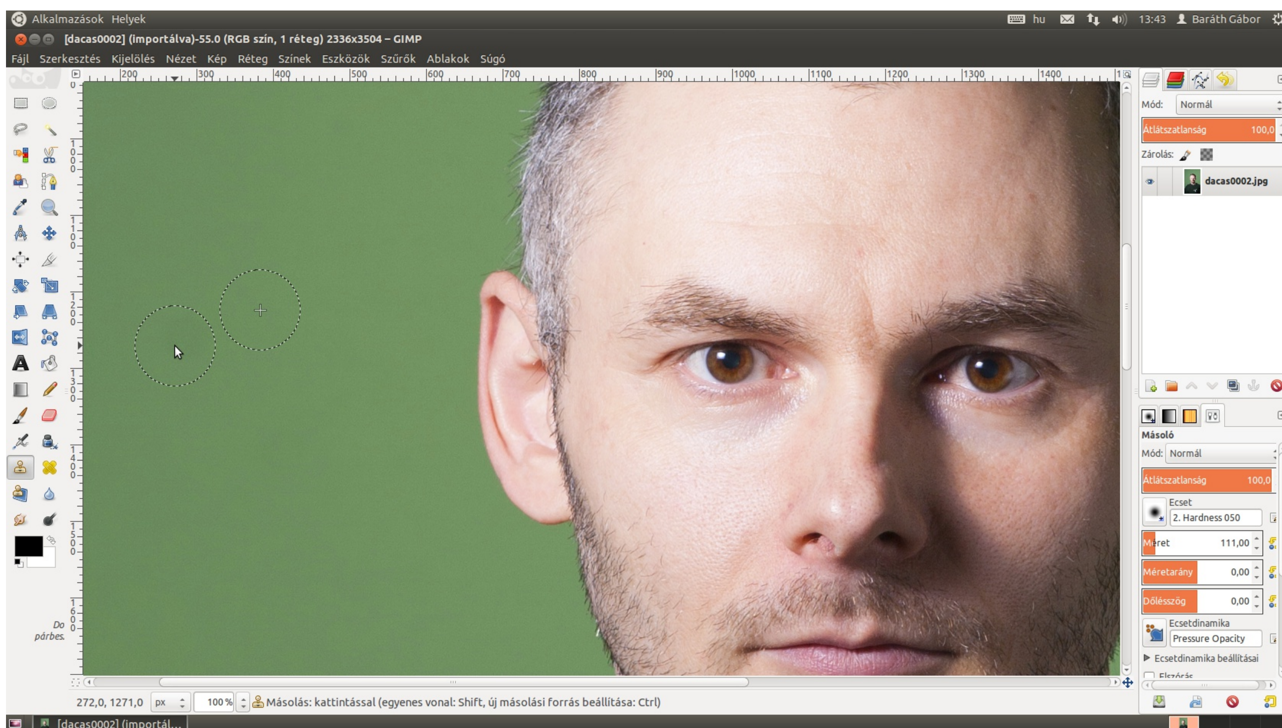
3.10. FÉRFIPORTRÉ RETUSÁLÁSA

A következőkben a férfiportrékhoz mutatok be egy egyszerű technikát. Két fontos komponensből áll, mindkettővel a kemény, férfias – nevezhetjük macsónak is – megjelenést fogjuk hangsúlyozni. Itt szó se lesz a női portrénál látott lágyításról, sőt, éppen ellenkezőleg: az első komponens egy erős élesítés. A másik komponens pedig a bőrszín – bizonyos esetekben a teljes fotó – színtelítettségének csökkentése („deszaturáció”), amellyel manapság a meglehetősen divatos fakó, azazhogy valószerűtlenül hideg színű férfiportrék készülnek. Ennyi locsogás után essünk is neki...

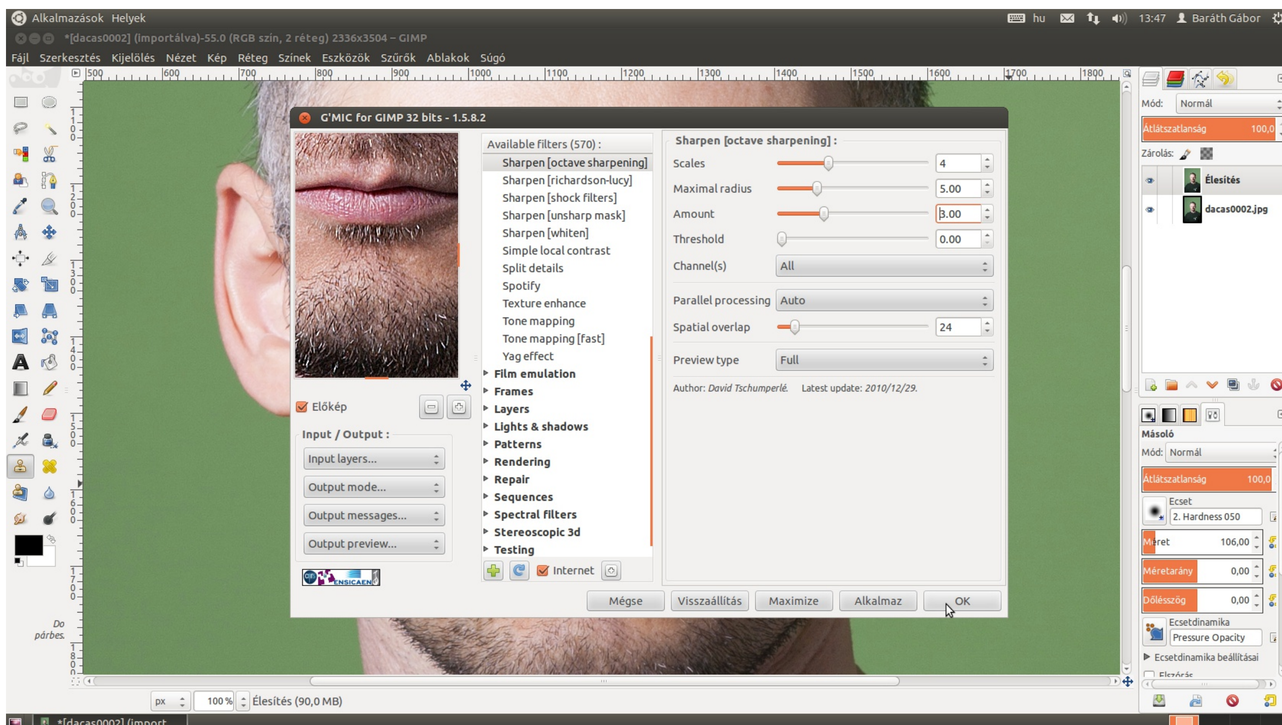
1 Töltsd be a retusálni kívánt férfiportrét a Ctrl+O gyorsbillentyű segítségével!



2 Nagyítsd a fotót 100%-ra az 1 billentyű leütésével, és nézd meg, vannak-e rajta problémás részek! Ha leütöd és nyomva tartod a szóköz billentyűt, a képet az egér segítségével mozgatni tudod az ablakon belül, így könnyen végigszaladhatsz a kép egész területén. Ha aztán valahol pattanást vagy az érzékelőre ragadt koszból eredő foltot látsz, válaszd az eszköztárról valamelyik javító eszközt! Én most a sima **másolóeszközt** () használtam, amelyet a C billentyű leütésével aktiválhatsz, de te használhatod a H billentyűvel elérhető **javítóeszközt** is (), ahogy a női portrénál tettük. Ha ez kész, ugorhatunk is tovább! (Persze ha szükséges, a szemek és a fogak retusálását is elvégezheted a női portrénál leírtak alapján.)



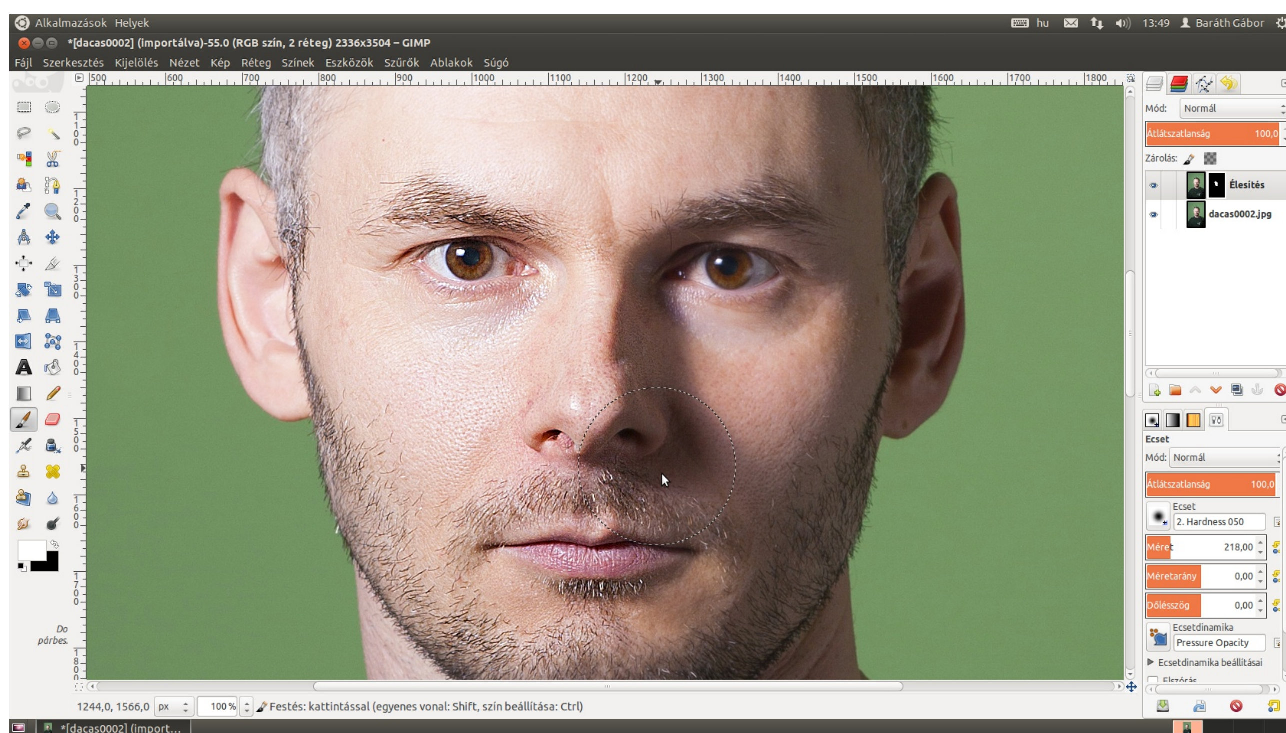
3 Hozz létre egy másolatot az eredeti képről a Ctrl + ⇧ + D gyorsbillentyűvel, vagy a **Rétegek** párbeszédablak **Másolat készítése és hozzáadása** ikonjával (), majd nevezd el *Élesítés*nek! A durva férfiportrék sajátossága, hogy nagyon élesek és kontrasztosak, annyira, hogy minden egyes szőrszál külön-külön látható. Ehhez a **Szűrők ▸ G'MIC** GIMP kiterjesztés több száz szűrője közül az „oktáv" élesítési szűrőt fogjuk használni. A G'MIC párbeszédablakban válaszd ki a **Details ▸ Sharpen [octave sharpening]** (Részletek ▸ Élesítés [oktáv élesítés]) pontot. A jelen fotón az alapértelmezett értékek éppen jól mutattak, de bátran játssz el a **Scales**, **Maximal radius** és **Amount** (skálák, maximális sugár, mennyiség) csúszkákkal! A **Theshold** (küszöb) csúszka segítségével beállíthatod, hogy az élesítés mekkora változás esetén működjön, így elérheted, hogy például a pórusokat ne, csak a szakállat élesítse az eljárás.



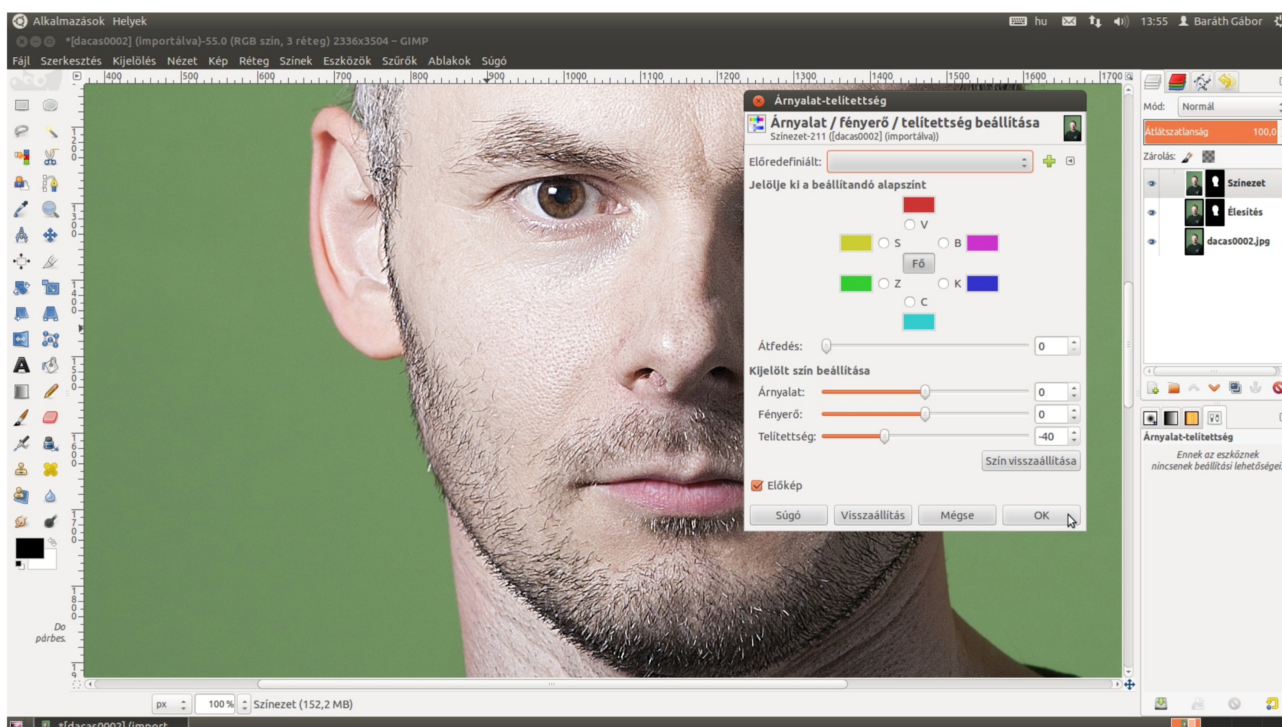
4 Mivel nem szeretnénk mindent agyonélesíteni, szükségünk lesz egy rétegmaszkra, amelyen csak az arc és a nyak környéke lesz átlátszatlan, a háttér és a póló átlátszó marad, ami azt jelenti,

hogy a póló és a háttér az eredeti képről jön, a többi pedig az élesített rétegünkről. A rétegmaszk létrehozásához válaszd ki a menüből a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** menüpontot! Az előugró párbeszédablakon válaszd a **Fekete (Teljesen átlátszó)** lehetőséget, majd kattints a **Hozzáadás** gombra, vagy üsd le az ↵ billentyűt!

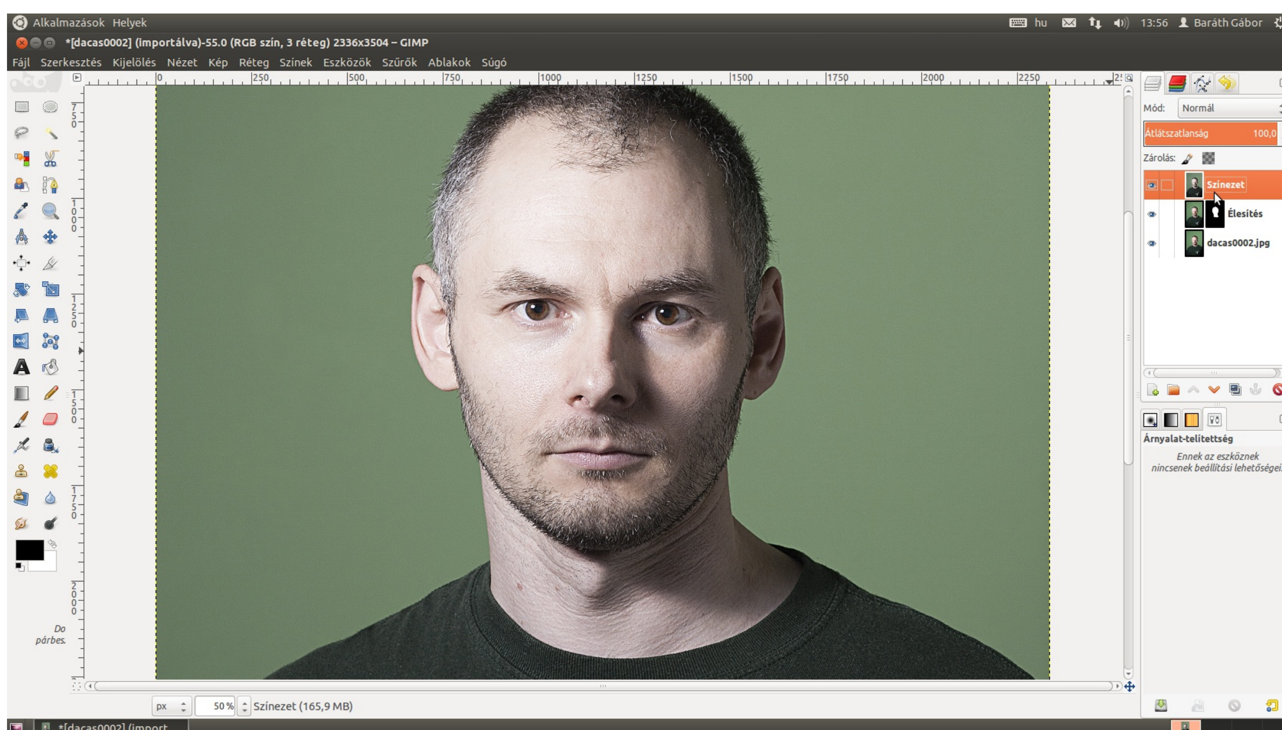
5 Kattints a rétegmaszk bélyegképére a Rétegek párbeszédablakban, hogy biztosan az legyen kiválasztva, majd állítsd a festőszínt fehérre! (Ha leütöd a D billentyűt, a színek alapértelmezettre – vagyis fekete festőszín, fehér háttérszín – állnak vissza, majd az X billentyűvel felcserélheted a festő- és a háttérszínt. Így bármikor két billentyű leütéssel fehér festőszínt csinálhatsz magadnak anélkül, hogy az egérhez kellene nyúlnod.) Állítsd a nagyítást 100%-ra, majd üsd le a P billentyűt az „ecset” eszköz kiválasztásához! Válassz egy puha szélű nagy ecsetet! Ez azért fontos, mert az ember szeme kiszúrja a hirtelen átmeneteket, a puha ecset viszont elmossa a széleket, így finom átmenetet biztosít a rétegek közötti átlátszóságban. Én most az alapértelmezett **Hardness 50** nevű ecsetet nagyítottam fel az egér görgőjével 218 képpont nagyságúra. Ha te nem állítottad be magadnak az egérgörgővel való ecsetméretezést, akkor a **Méret** csúszka segítségével is átállíthatod az ecset méretét. Ezzel lefestjük az arc és a nyak nagy részét, majd a széleken csökkentsd az ecset méretét, és fesd le a széleket is! Nem kell pixelre pontosan dolgoznod, azonban ha valahol úgy látod, hogy a háttér vagy a póló túlzottan éles lett, mert annak egy részét is lefestetted, nem kell mást tenned, mint leütni az X billentyűt, hogy fekete legyen a festőszín, majd feketével visszafesteni a maszk átlátszóságát.



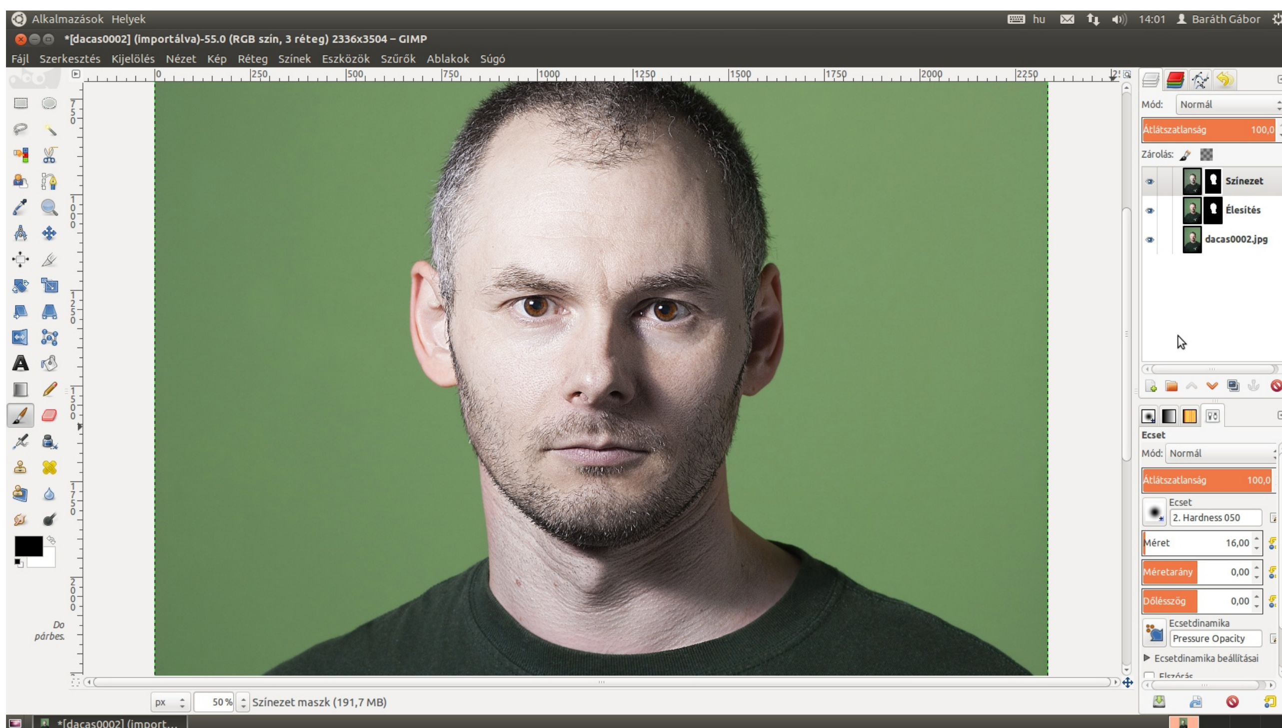
6 Most következik az arcszín színtelítettségének és színezetének megváltoztatása. Ehhez azonban először le kell másolnunk az Élesítés nevű réteget és a hozzá tartozó maszkot is, hiszen a változtatást csak a modell bőrszínén szeretnénk alkalmazni. Üsd le a Ctrl+⇧+D gyorsbillentyűt, majd kattints kétszer a réteg nevére, és írd be, hogy **Színezet**, majd üsd le az ↵ billentyűt! Most válaszd ki a menüből a **Színek ▸ Árnyalat-telítettség** pontot, és a megjelenő párbeszédablakban húzd le a **Telítettség** csúszkát ízlés szerint!



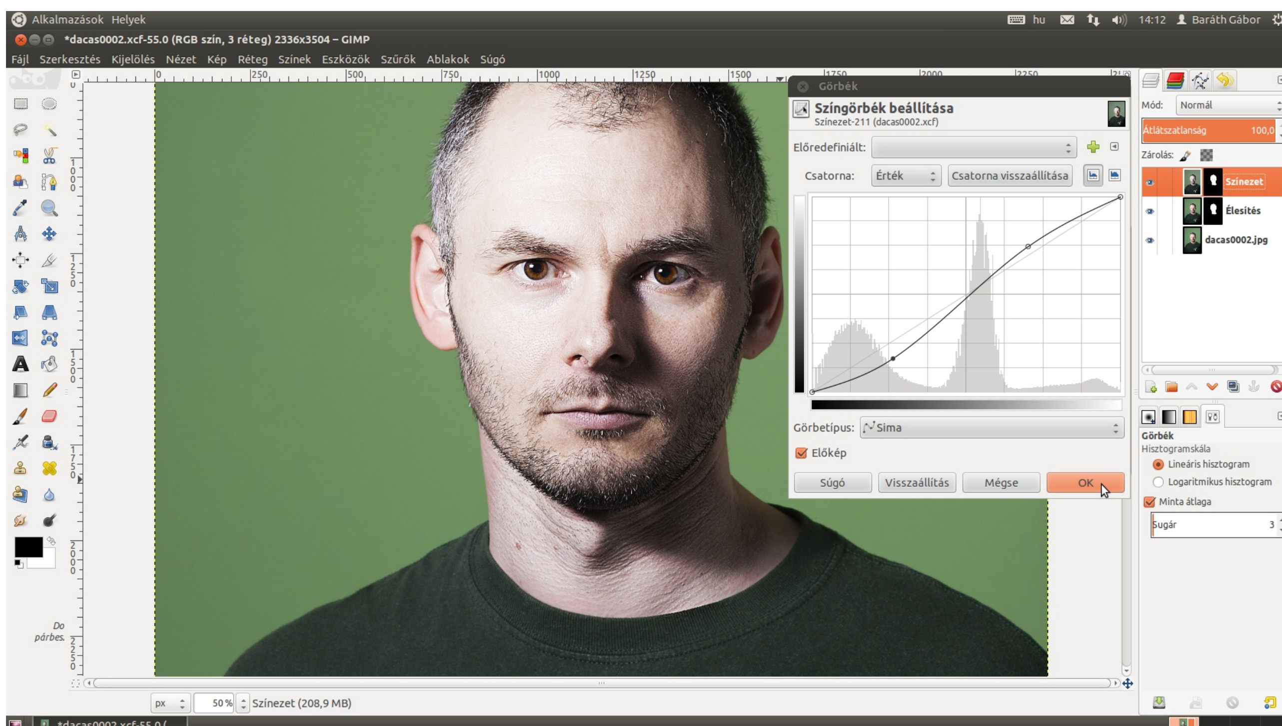
7 Ha szeretnéd megnézni, milyen volna az egész fotó ilyen kissé kevésbe telített színekkel, csak kattints a *Színezet* nevű réteg maszkjára, és válaszd ki a menüből a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk kikapcsolása** pontot! Ha totál biztos vagy benne, hogy így jobb, le is törölheted a maszkot a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk törlése** ponttal!



8 Most már csak két apró lépés van hátra. Az első, hogy szeretném a modell szemének eredeti színét megőrizni, ezért a *Színezet* réteg maszkját ki kell lukasztanom a szemeknél, hogy az eggyel alatta levő rétegről átlátsszon a szem. Ehhez 100%-os (de akár bizonyos esetekben a 200%-os) nagyítás dukál. Válaszd ki a kép alatti listából a 100%-ot, vagy üsd le az 1 billentyűt! Ezek után válaszd ki a *Színezet* réteg maszkját, bizonyosodj meg arról, hogy a festőszín fekete, állítsd az ecset méretét az íriszeknek megfelelőre, és fesd le őket!



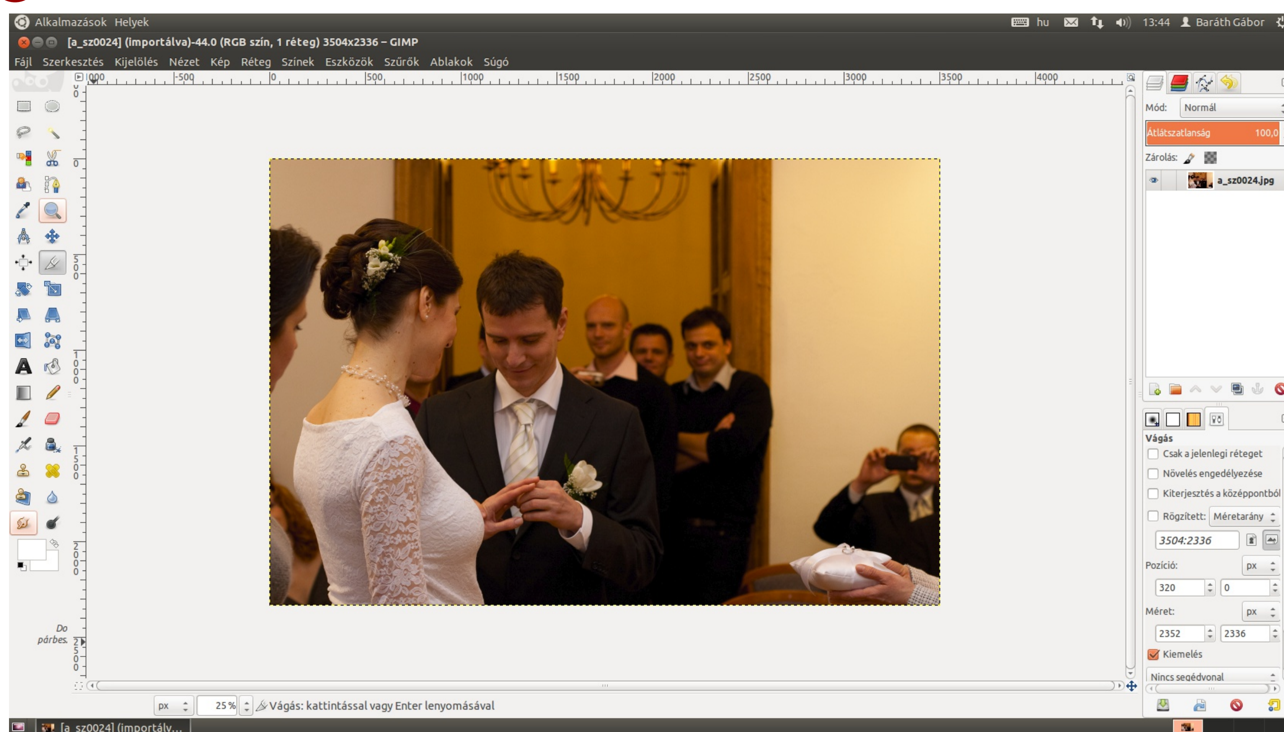
9 Utolsó lépésként egy kis kontrasztnövelés következik a **Színek ▸ Görbék** segítségével. A megjelenő párbeszédablakban alakíts ki egy S alakú görbét a következőképpen: kattints az egérrel az átlós vonal alsó egyharmadánál, majd az egérgomb nyomva tartása mellett húzd kicsit lefelé a görbét! Ezek után a felső egyharmad környékén fogd meg a görbét, és hasonlóan az előzőekhez, told egy kicsit feljebb! Ha nem tökéletes az eredmény, a görbét tovább igazíthatod, ha a rajta látható pontokat megfogod az egérrel, és elhúzod őket. Ezeket a pontokat nem csak fel és le, hanem jobbra és balra is mozgathatod.



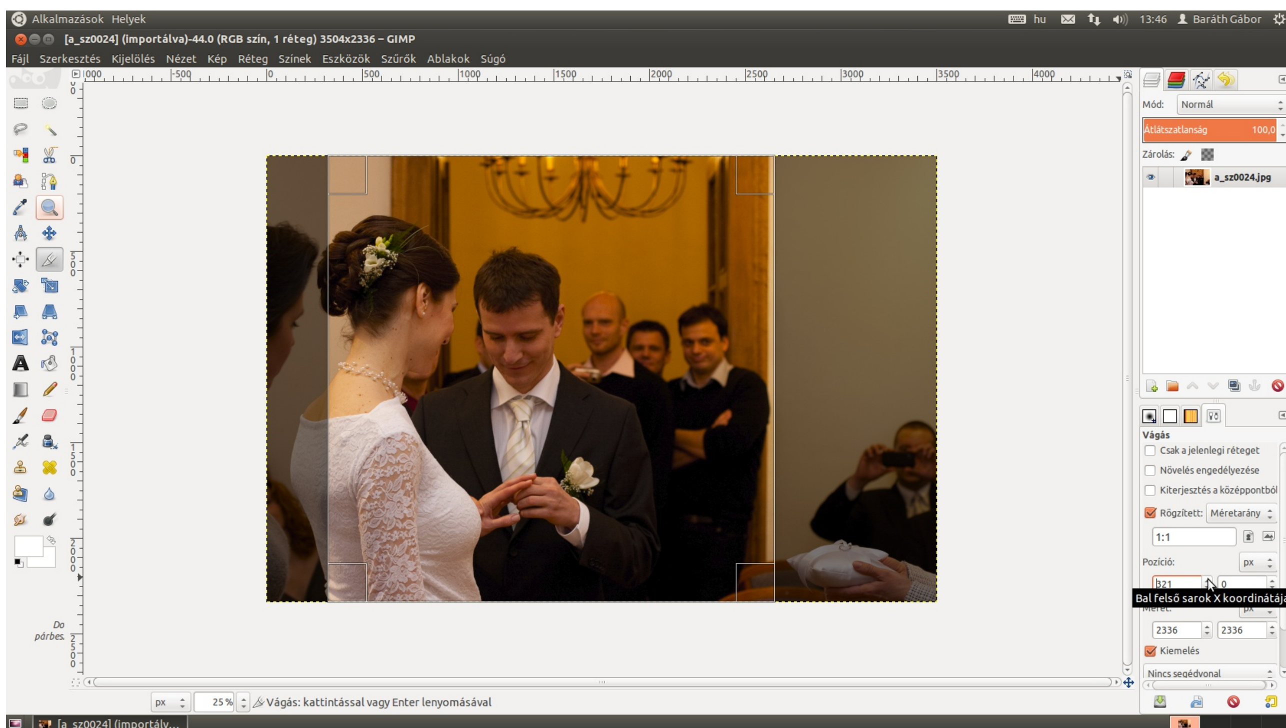
3.11. ESKÜVŐI FOTÓK KIDOLGOZÁSA

Minden fotóssal, legyen amatőr vagy profi, előfordul, hogy barátok, ismerősök megkérik, készítsen róluk esküvői képeket meghívott vendégként. Ha csak teheted, utasíts vissza egy ilyen kérést, végül is nem dolgozni mész, hanem ünnepelni. Ha azonban mégis elvállalnád, akkor csináld úgy, hogy a végén az eredmény jobb legyen, mintha profi fotózott volna! A következőkben egy olyan hatást mutatok be, amelyet brit tudósok kifejezetten esküvői fényképek adjusztálásához fejlesztettek ki: álomszerű, harmonikus képen helyezve el a boldog párt.

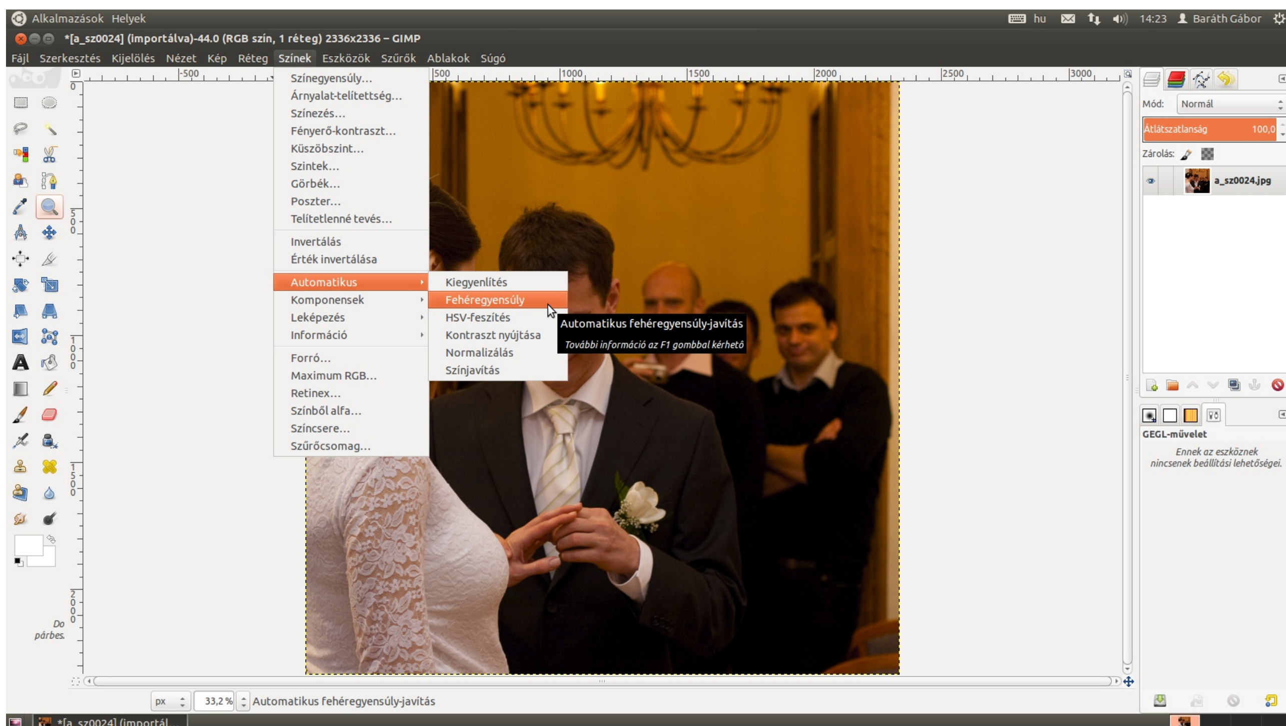
1 Töltsd be a képet a Ctrl+O billentyűkombináció segítségével!



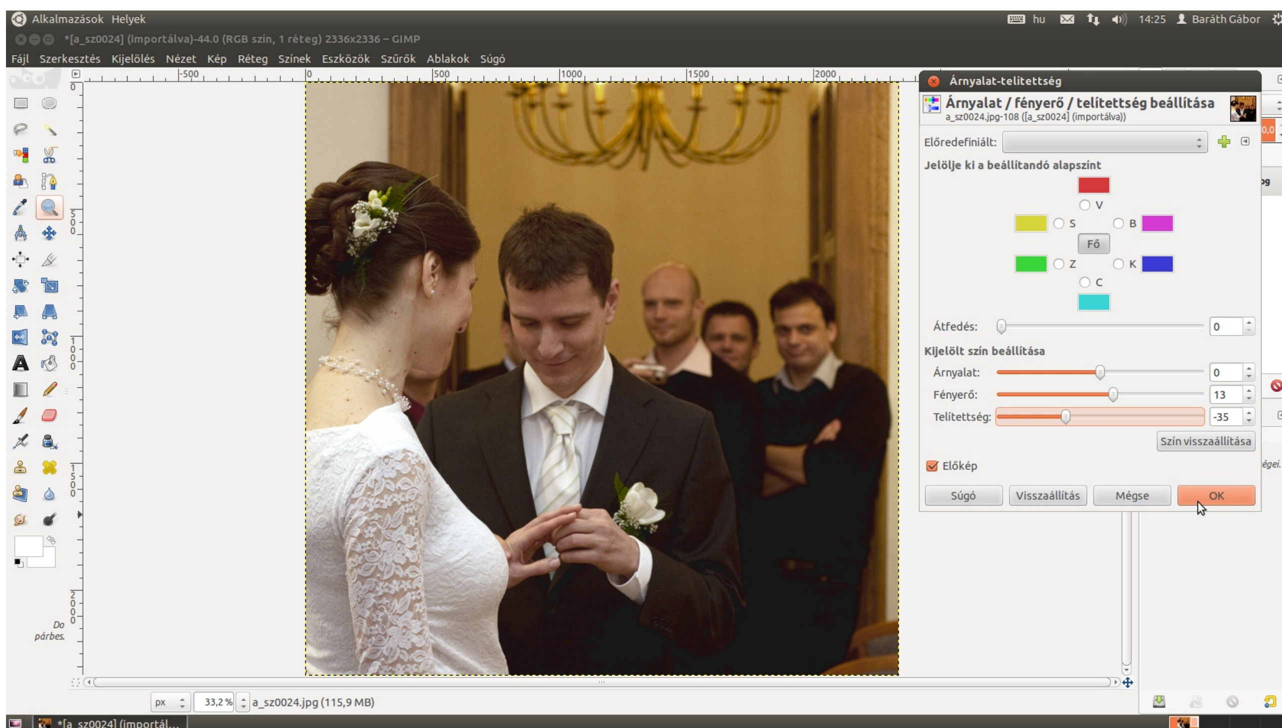
2 Valószínűleg majdnem minden esküvői fotón találsz olyan részletet, amely zavaró a kép mondanivalója szempontjából, és ezért érdemes eltüntetni, a legegyszerűbb esetben vágással. Ezen a képen nem fog senkinek hiányozni a tanú bal oldalon belógó feje, sem pedig jobb oldalon az anyakönyvvezető csuklóból levágott keze, és a vendég, aki éppen fényképez bennünket. Ebből a fotóból tehát csinálhatunk egy négyzetes kompozíciót a következőképpen: válaszd ki a **vágóeszközt** (), és a jobb oldalon az **Eszközbeállítások** párbeszédablakban kapcsold be a **Rögzített** előtti jelölőnégyzetet, állítsd a legördülő listát *Méretarány* értékre, majd a beírómezőbe írj *1:1*-et! Ezek után jelöld ki a vágóeszközzel a határokat. Ha nem sikerült pont jó helyre tenni, a **Pozíció** alatt található beírómezők után található kis nyilacskákkal eltolhatod pixelenként jobbra, balra, fel vagy le. Ha jó helyen van, kattints a kijelölés közepébe a vágás végrehajtásához!



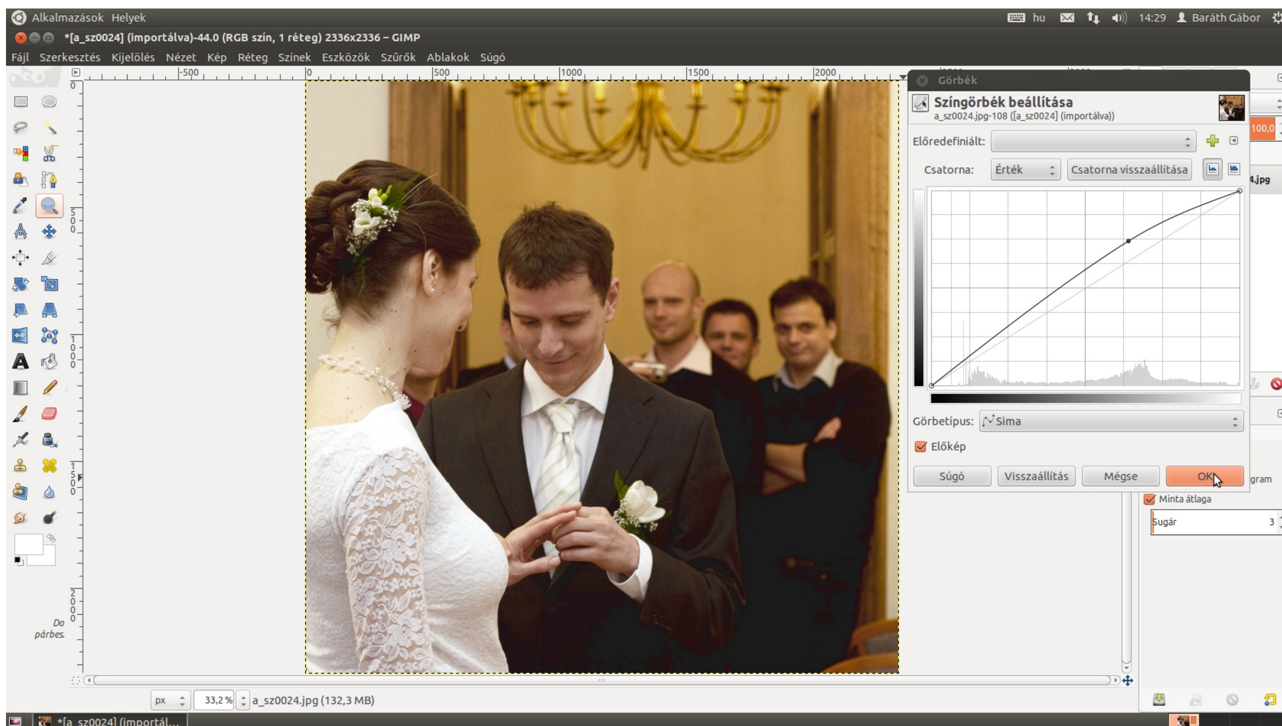
3 Most be fogjuk állítani a fehéregyensúlyt, hogy a menyasszonyi ruha és a vőlegény inge valóban fehér legyen. Ezt többféle módszerrel is megteheted, én most a **Színek ▸ Automatikus ▸ Fehéregyensúly** lehetőséget választottam.



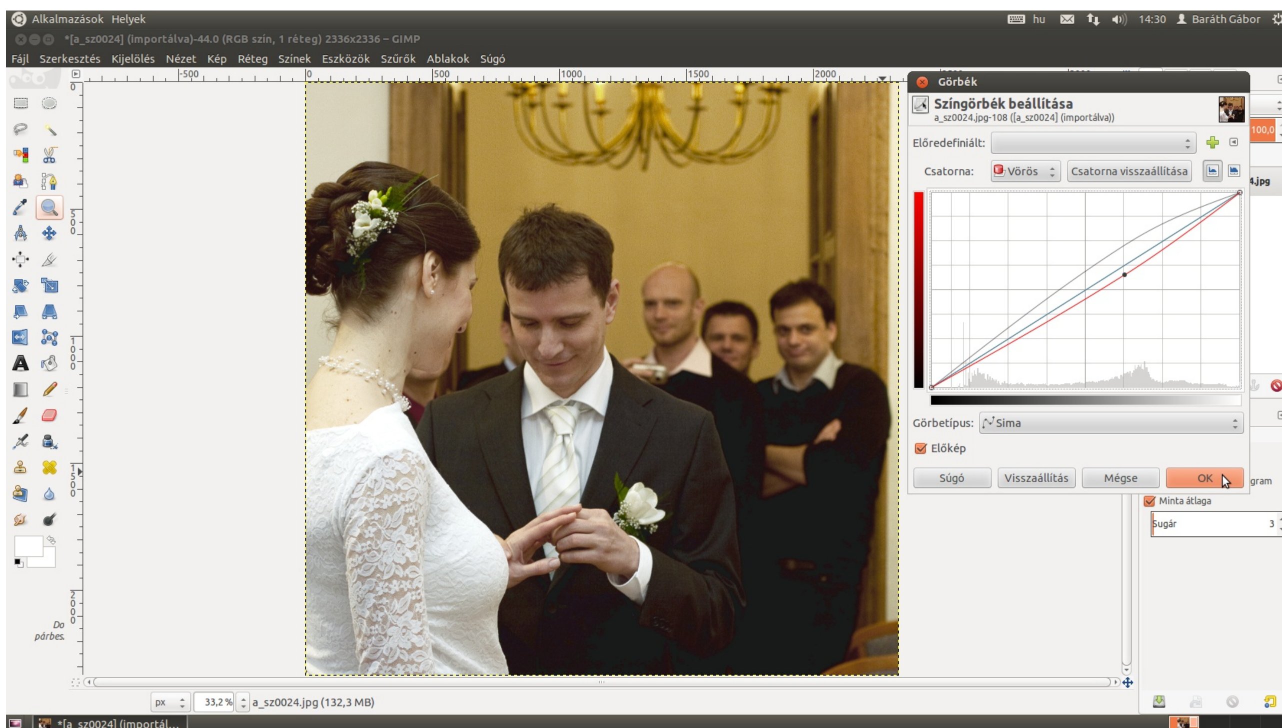
4 Ezek után válaszd ki a **Színek ▸ Árnyalattelítettség** menüpontot, és növeld meg egy csöppet a Fő fényerejét a **Fényerő** csúszka segítségével, hogy a menyasszonyi ruha fehér legyen, ne sötétszürke! Figyelj oda, hogy a csipkék és egyéb részletek láthatóak maradjanak! Ezek után húzd balra a **Telítettség** csúszkát, hogy kissé sápadtabb színeket kapj!



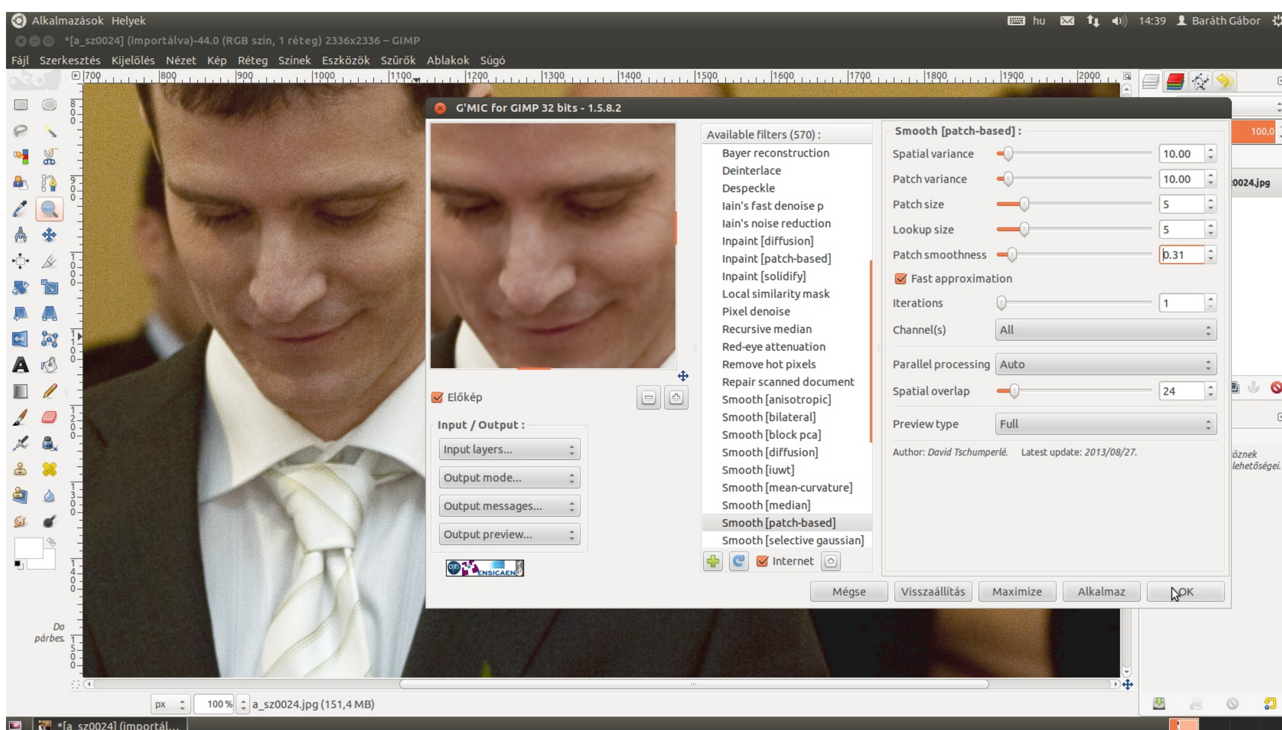
5 Most válaszd ki a **Színek ▸ Görbék** menüpontot! Először az Érték csatornában állíts be egy a képen láthatóhoz hasonlító görbét, amellyel kissé több részletet kapsz a sötétekben, és kevesebbet a csúcsfényekben. Ezáltal a kép csúcsfényes részei világosodni fognak, jobban hangsúlyozva a ruha fehér jellegét. Még ne kattints az OK gombra, van még mit beállítanunk!



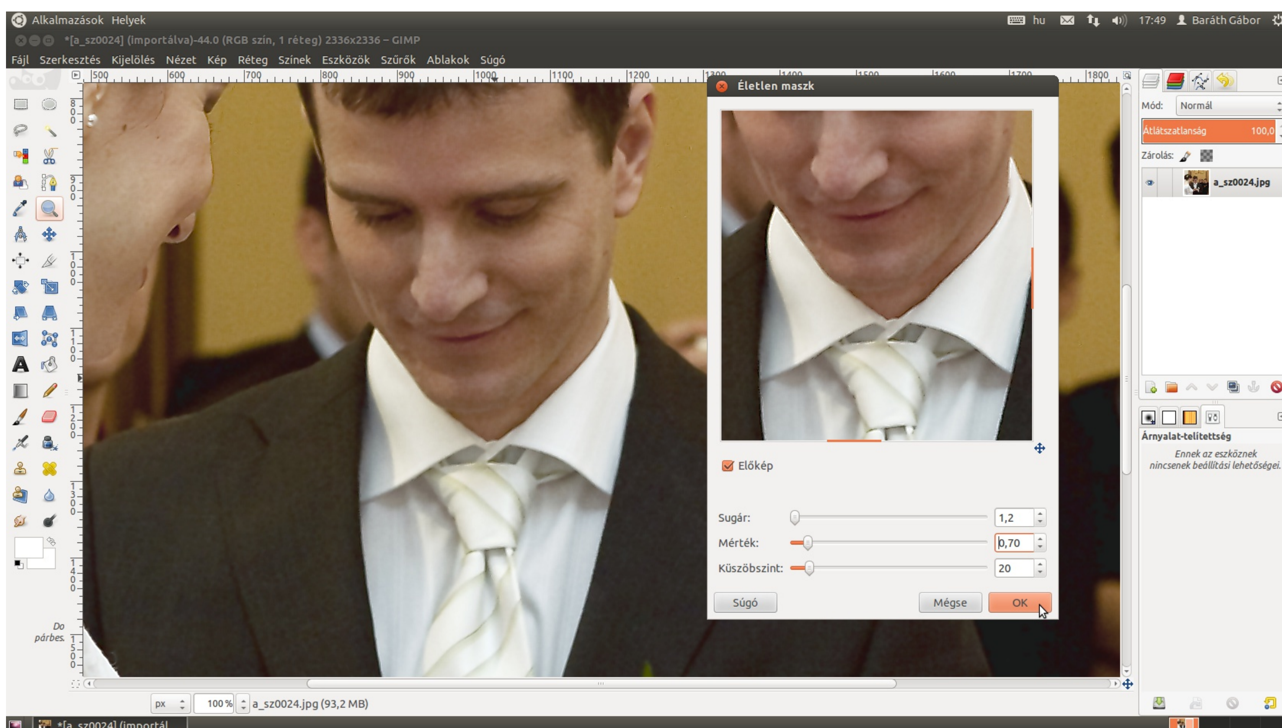
6 Állítsd át a **Csatorna** legördülő értékét a *vörös*re, és csinálj egy a következő képen láthatóhoz hasonló görbét! Azzal hogy a középtónusokban csökkented a vöröset, az arcok kissé sápadtabbak lesznek.



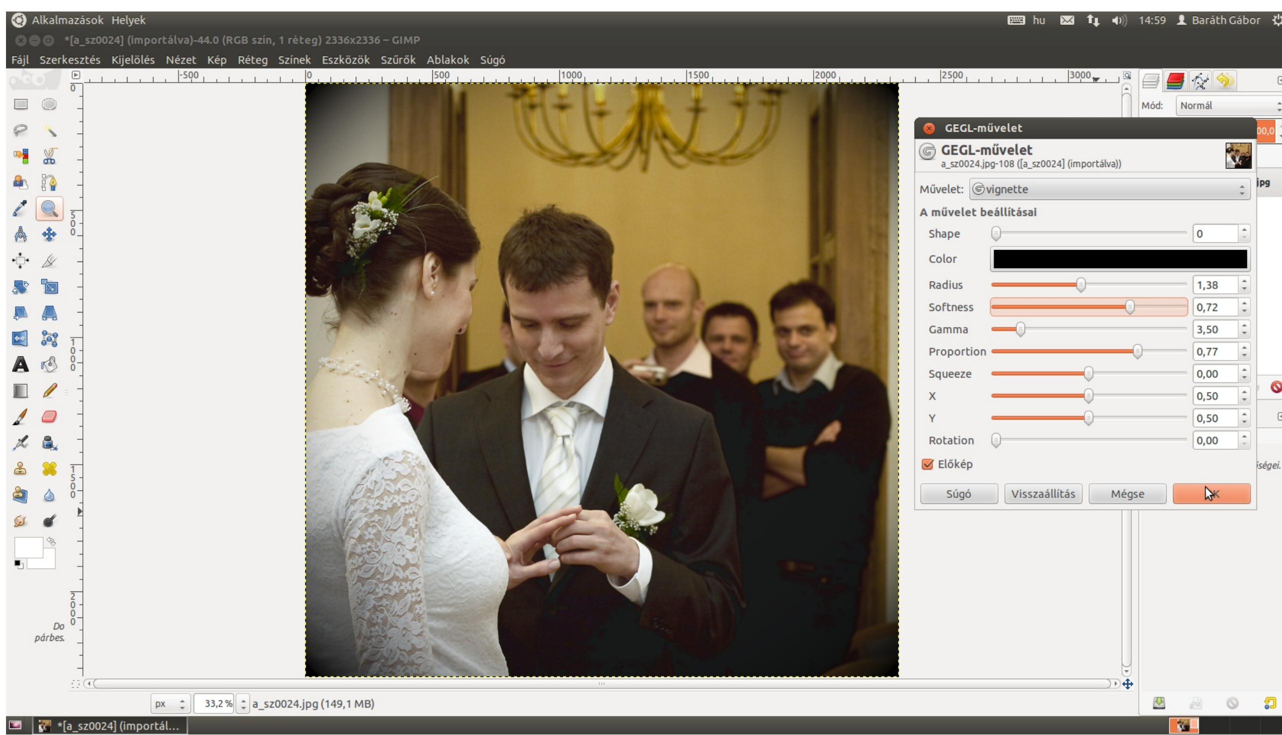
7 Most a zajt, és persze a bőrhibákat tüntetjük el a **Szűrők ▸ G'MIC ▸ Repair ▸ Smooth [patch-based]** (javítás ▸ lágyítás [folt alapján]) segítségével. Természetesen, ha egy közeli fotóról van szó, amelyen a menyasszony látszik, érdemes a bőrhibákat a női portré retusálásánál látott technikával eltüntetni, és a hatodik lépést csak azután megcsinálni, vagy ha az ott látott lágyító technikát alkalmazod, akkor ez ki is hagyható. Javaslom, hogy a munkaterület nagyítását állítsd 100%-ra az 1 billentyű leütésével vagy a kép alatti legördülőből kiválasztva, így – ahogy a mellékelt képernyőképen mutatom – könnyen össze fogod tudni hasonlítani az előtte és az utána állapotokat. (Mellesleg, ha kikapcsolod az Előkép jelölőnégyzetet, akkor az előtte állapot, bekapcsolva pedig az utána állapot látszik a G'MIC ablakában.) Az alapbeállítások általában jók kiindulópontként, azonban a végleges beállítások fényképről fényképre változnak, úgyhogy kísérletezz nyugodtan! (Itt az sem baj, ha egy picit jobban elmosod a dolgokat, mert az csak még álomszerűbb hatást fog kelteni.)



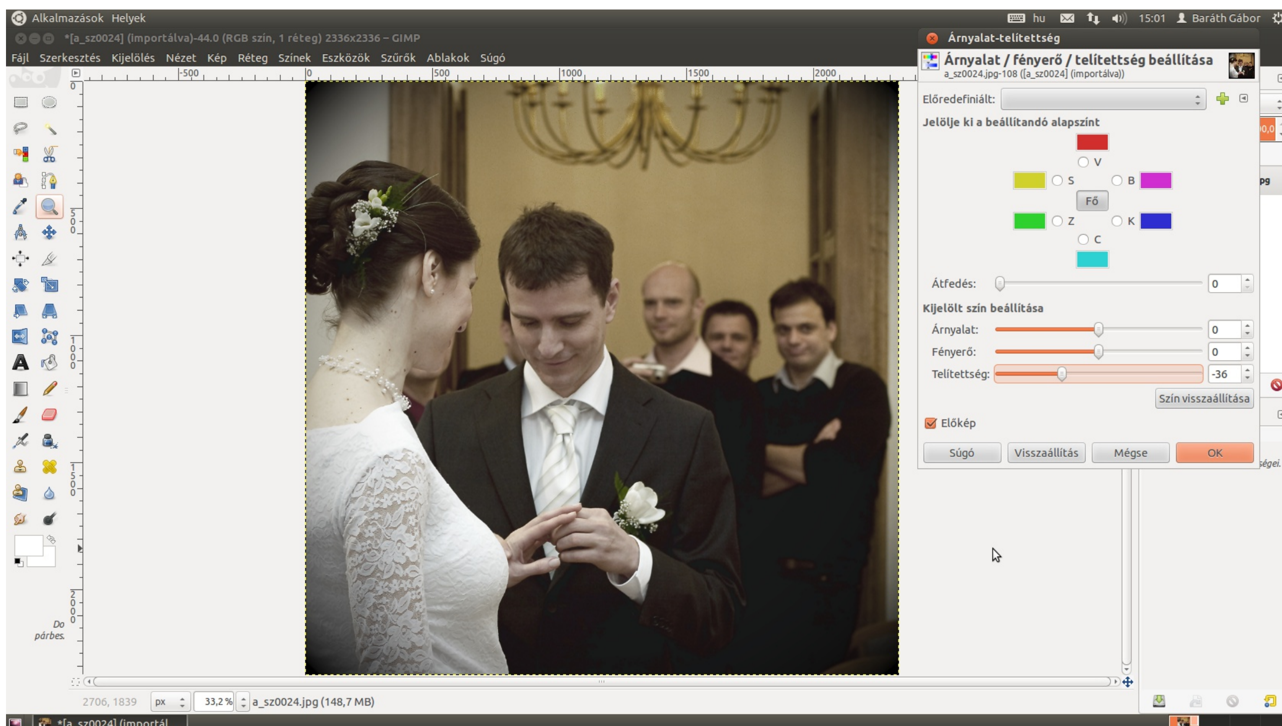
8 Most, hogy nagyjából mindennel kész vagyunk, jön az élesítés, méghozzá annak is a kreatív változata, amelyet a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Életlen maszk** segítségével fogunk elvégezni. Először állítsd be a kívánt élesítést a **Sugár** és a **Mérték** csúszka segítségével úgy, hogy a **Küszöbszint** legyen 0, majd állítsd be a **Küszöbszint** csúszkáját úgy, hogy az arcon ne legyen élesítés, csak a gallér és a nyakkendő környékén!



9 *(opcionális lépés)* A kép széleinek sötétítésével közép felé tudjuk terelni a néző szemét, amely mindig a világosabb foltokat nézi meg először. Válaszd ki tehát a menüből az **Eszközök ▸ GEGL művelet** menüpontot, majd a **Művelet** legördülőből a **Vignette** (vignetta) elemet, majd a felső négy csúszka segítségével a megfelelő képszélsötétedést. A **Radius** a vignettálás sugarát, a **Softness** a puhaságát, a **Gamma** a sötétedés mértékét, és a **Proportion** az oldalarányt állítja. Ha nem kör alakú vignettát szeretnél, a **Squeeze** és **Proportion**, ha pedig nem pont középre szeretnéd tenni, az **X** és **Y** csúszkákat tologasd! Erre akkor lehet szükséged, ha a vignettálást arra szeretnéd használni, hogy a nem pont középen lévő témára irányítsd a néző figyelmét, ugyanis az ember szeme akaratlanul is a legvilágosabb pontot keresi a képen.



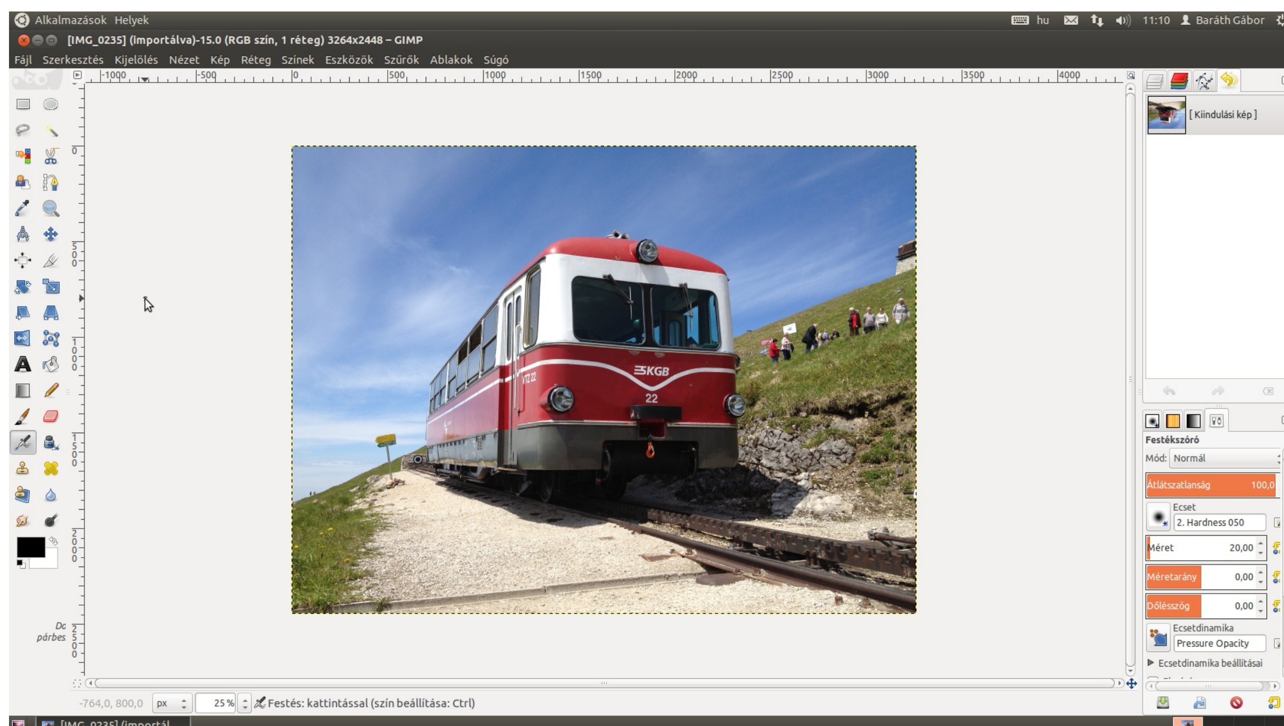
10 *(opcionális lépés)* Ezek a beállítások valószínűleg jók is lennének, de engem most zavar a hátsó fal mustársárga színe, ezért még egy utolsó javítást eszközölünk a fotón. A harmadik lépésben mutatottal megegyezően vegyük most elő a **Színek ▸ Árnyalattelítettség** párbeszédablakot, és húzzuk a telítettség csúszkát lefelé addig, amíg a hátsó fal már nem zavar annyira, valahogy úgy, ahogy a képen!



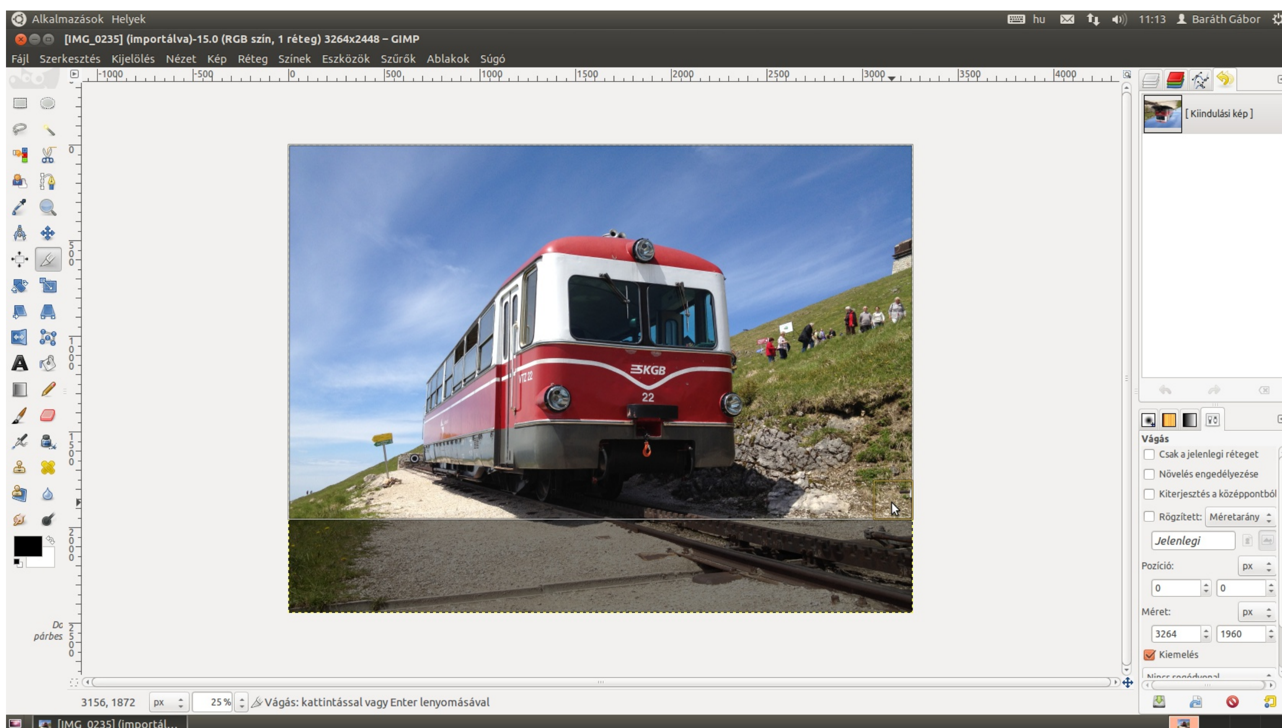
3.12. DANI-FÉLE MÁGIKUS HATÁS

Dani barátom, aki egyébként az egyik budapesti fotósiskola vezetője, szokta fotóin alkalmazni a következő effektet. Pár lépésben könnyen elérhető, és hát, hogy is mondjam, meglehetősen hatásos. Hatásos hatás. Érted... Na, akkor csapjunk a lecsóba!

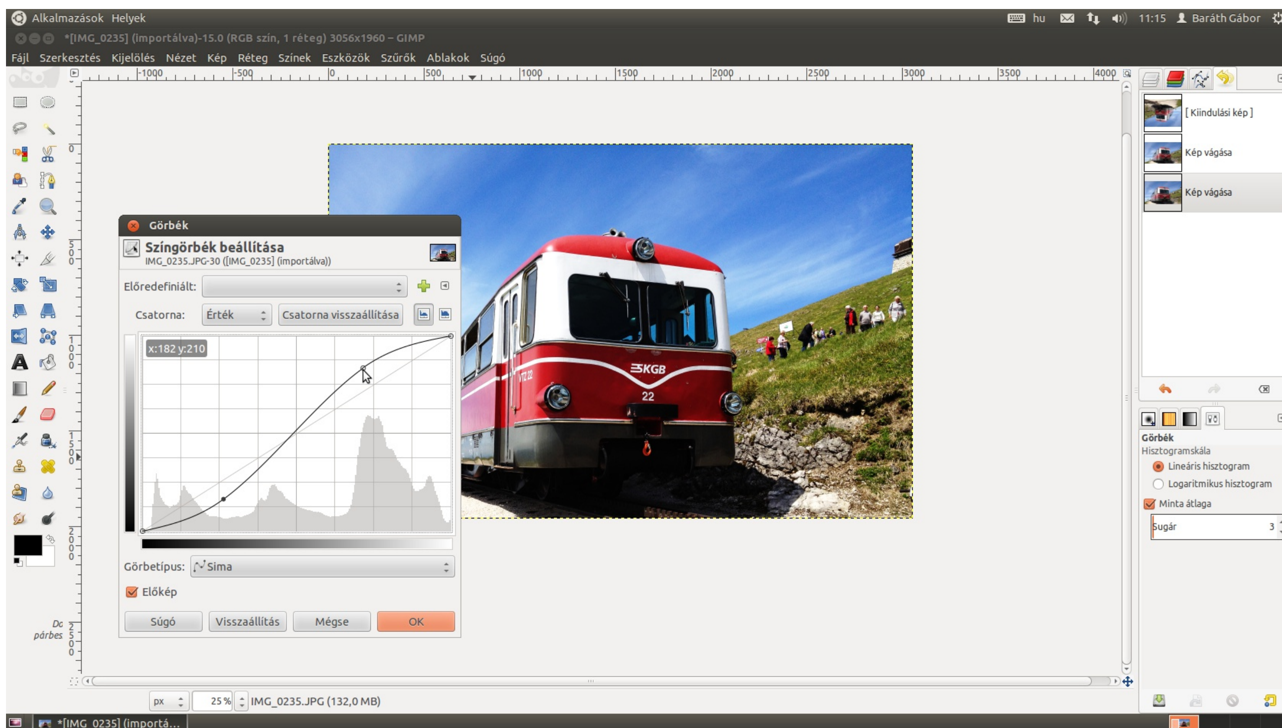
1 Nyisd meg a képet a Ctrl + O billentyűkombináció leütésével, vagy a Fájl ▸ Megnyitás menüpont kiválasztásával!



2 Mivel a kép alsó részén kissé zavar az esővíz-elvezető csatorna, vágni foguk egy kicsit. Válaszd ki az eszköztárból a vágóeszközt (), majd kattints a képen a kivágandó rész bal felső sarkába (én itt a képen kívülre kattintottam, hogy a fotó teljes bal oldala megmaradjon), majd az egér gombjának lenyomása mellett húzd az egeret addig a pontig, amelyet a jobb alsó saroknak szeretnél, majd engedd fel az egér gombját! A GIMP most besötétíti azokat a részeket amelyek le fognak esni a fényképről. Ne aggódj, ha nem tetszik a képkivágás, még módosíthatod, ha a sarkok fölé viszed az egeret, és a megjelenő négyzeten belül lenyomod az egér gombját, majd elhúzod az adott sarkot. Ha minden rendben, üsd le az ↵ billentyűt!

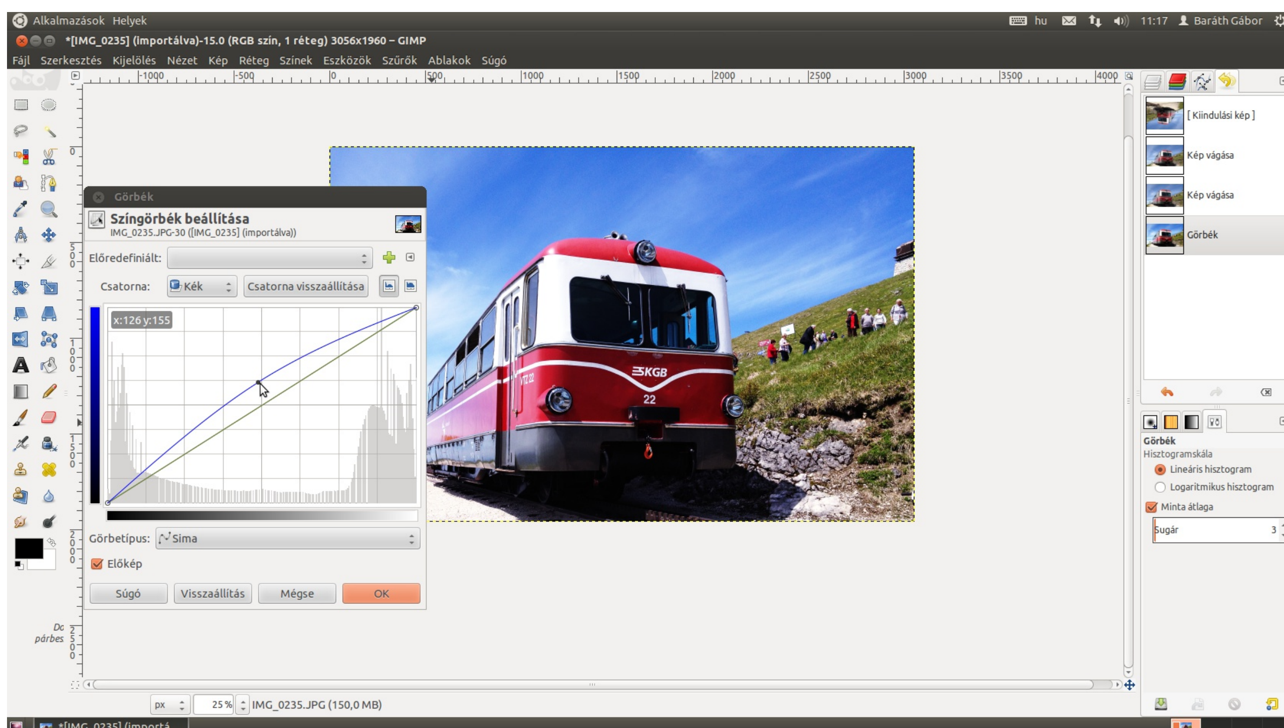


3 Most beállítjuk a görbék segítségével azt a nagyon erős kontrasztot, amely az ilyen képekre jellemző. Válaszd ki tehát a **Színek ▸ Görbék** menüpontot, és kattints a ferde szakasz alsó harmadára az ablakban, és tartsd lenyomva az egér gombját! Húzd el a mutatót lefelé, hogy a kiválasztott pont lejjebb kerüljön, majd kattints a felső harmadoló pont környékére, és húzd az egeret felfelé! Ezzel a módszerrel alakíts ki egy S alakú görbét úgy, hogy a kép nagyjából jó erős kontrasztot kapjon! Valahogy így.

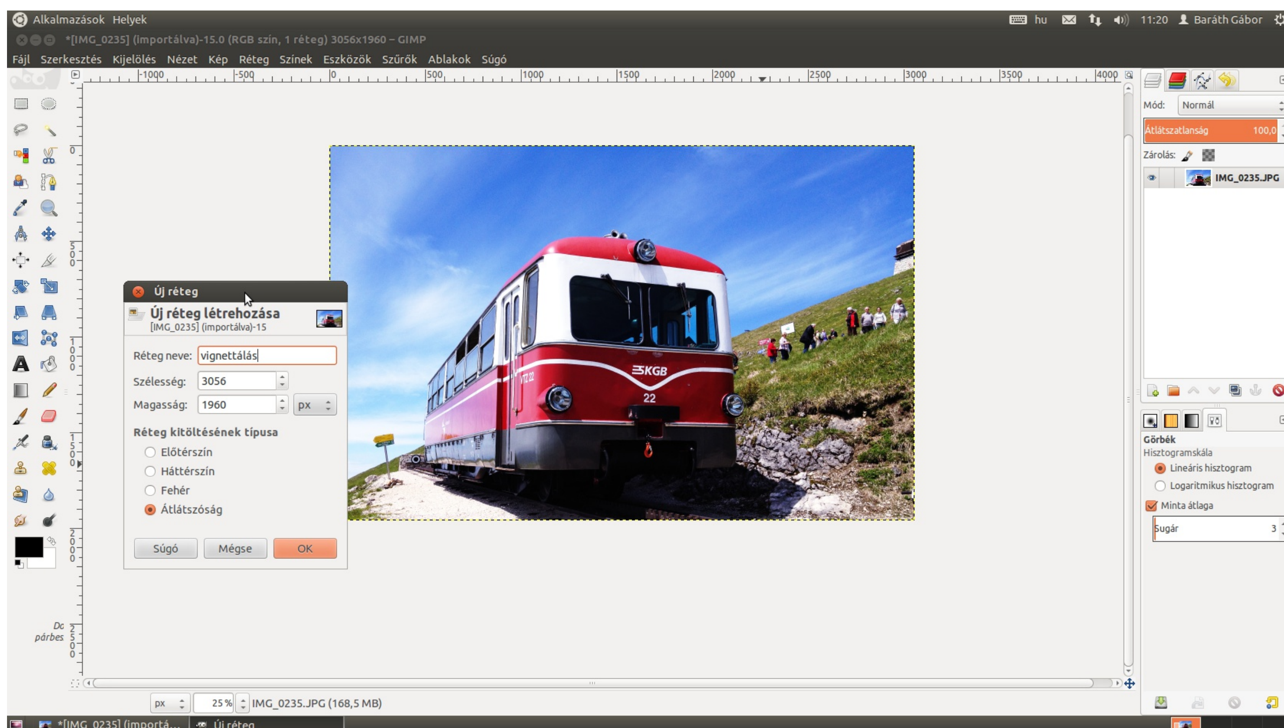


4 Opcionálisan a különböző színkomponensek görbéit is megpróbálhatod variálni. Ha a vörös komponenst csökkentetted úgy, hogy az árnyékokban még kevesebb vörös legyen, az arcszín kevésbé tolódik el. Ezen a fotón én most a kék komponenssel játszottam egy kicsit, hogy az ég kékebb legyen. Válaszd ki tehát a **Színek ▸ Görbék** menüpontot, majd a Csatorna legördülő listából válaszd azt a színkomponenst, amellyel dolgozni szeretnél, és a fentebb leírt módszerrel alakíts ki

egy C alakú görbét! Így a középtónusokban kékebb színeket kapsz. Persze érdemes a teljes képet figyelni, és csak ízléssel alkalmazni, mert így minden középtónus kékül, nem csak az ég.



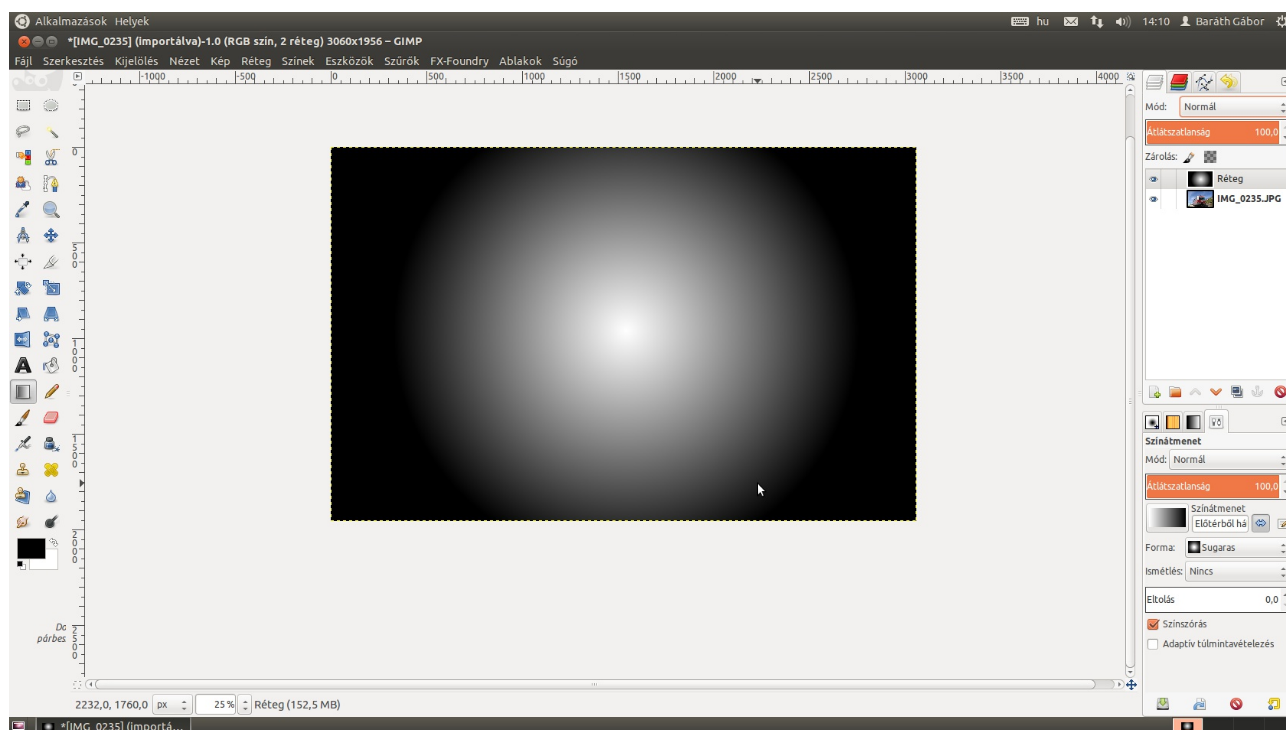
5 A vignettálás hozzáadása. Erre több lehetőség is kínálkozik, az egyik legegyszerűbb, ha a **Szűrők ▸ Torzítás ▸ Lencsetorzítás** menüt választod ki, és valami hasonlót állítasz be a csúszkákon, mint amit a lyukkamerahatás leírásában találsz. Most azonban egy másik lehetőséget mutatok be. Először is létre kell hoznunk egy új réteget a Rétegek paletta alján található **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonnal ( ), vagy a Ctrl + ⇧ + N billentyűkombinációval. A megjelenő ablakban adj nevet a rétegnek (most a *vignettálás* nevet adtam), és kattints az **OK** gombra!



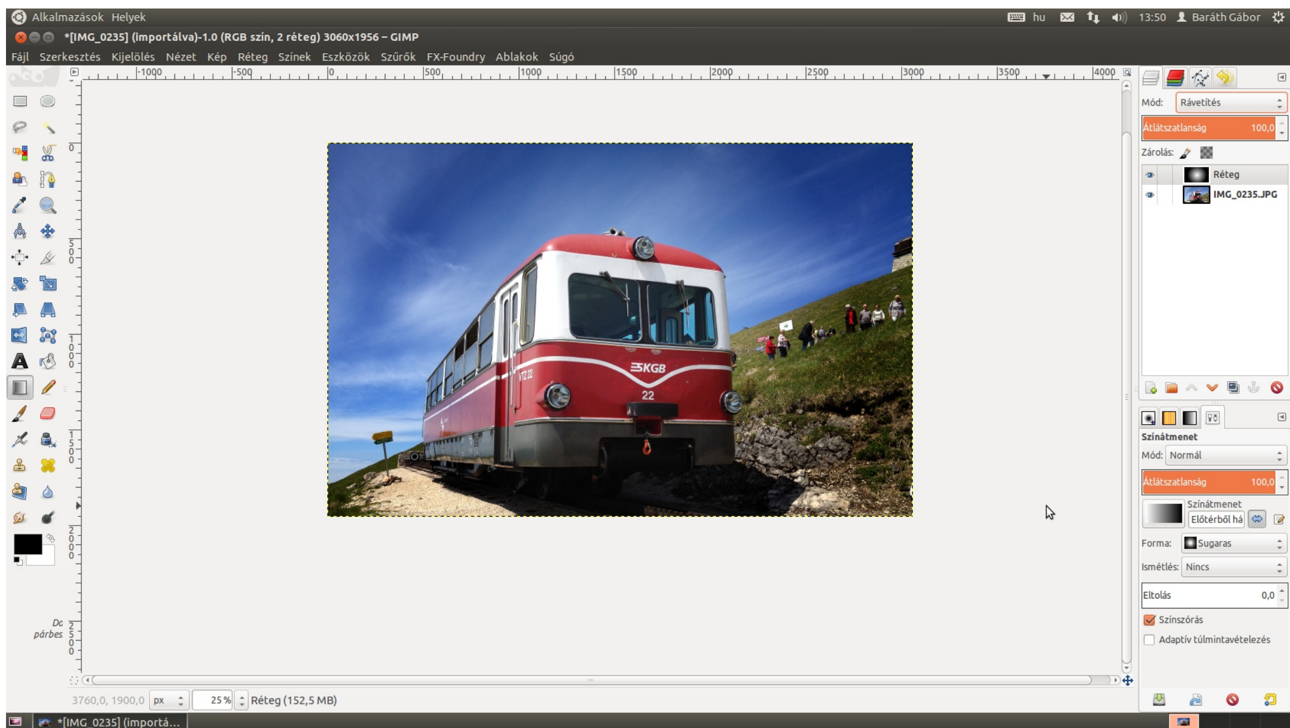
Ha szeretnéd a réteg nevét megváltoztatni, akkor egyszerűen kattints a nevén duplán, és írd át egy neked jobban tetszőre!

6 Most – miután meggyőződtél róla, hogy az új réteg van kiválasztva – válaszd ki a **színátmenet** eszközt () az eszközsávról, majd ellenőrizd, hogy alul a színpalettán a fekete és a fehér szín van-e kiválasztva! Ha nem, kattints a téglalapra, és a megjelenő párbeszédablakon válaszd ki a fekete, majd fehér színt! Most az Eszközbeállítások panelen állítsd be a **Forma** legördülő listát **Sugaras** értékre, és ellenőrizd, hogy az átmenet a fehértől a fekete felé vezet-e! Ha nem, kattints a **Fordított** gombra (), amely felcseréli az átmenet irányát!

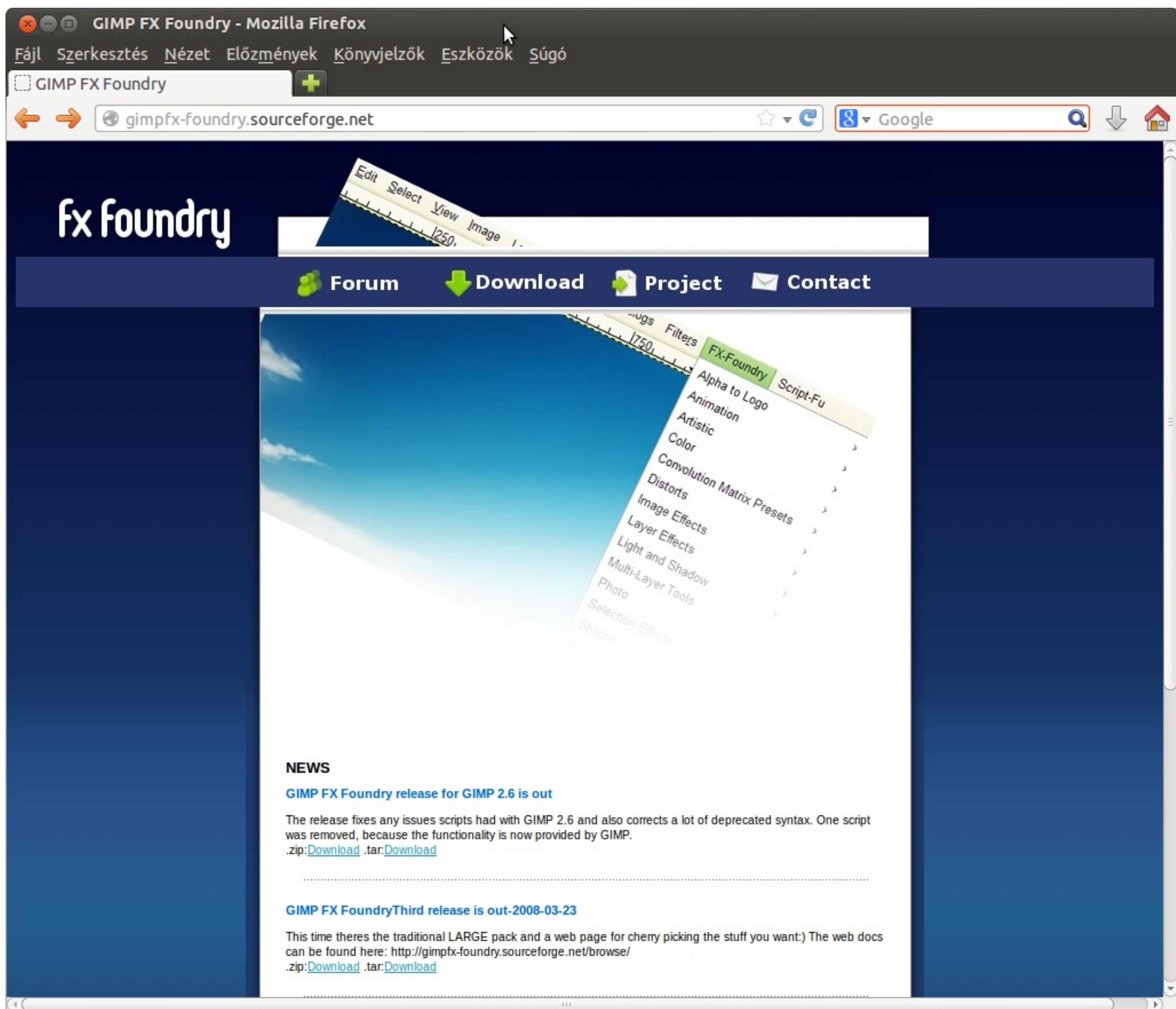
Most már csak a kép közepére kell kattintanod (ne aggódj, nem kell teljesen pontosan eltalálni) – amivel kijelölöd a színátmenet kezdőpontját, majd a gombot nyomva tartva húzd el az egeret a sarok felé! Ahol elengeded, ott lesz az átmenet végpontja. Ha nagyon csálé lett, próbáld nyugodtan újra, a kor segíteni fog a célzásban!



7 Ez az állapot meglehetősen nyugtalanító lehet, de ne aggodalomra semmi ok, a fotó azonnal előkerül. Nincs más dolgod, minta **Rétegek** palettán átállítani a **Mód** legördülő listát **Rávetítés** értékre. Ha esetleg túl erős a hatás, vedd lejjebb az **Átlátszatlanság** értékét. Ennek beállítását megteheted a nyilakra vagy egyszerűen a sáv megfelelő helyére kattintva. Ezzel művünk kész is, nincs más teendő, mint elmenteni.



1 *(első lépés egy párhuzamos univerzumban)* Most pedig megmutatom, hogy lehet hasonló hatást elérni egyetlen kattintással. Ehhez először is telepíteni kell a GIMP FX-Foundry nevű gyűjteményt. Látogass el a projekt weboldalára (gimpfx-foundry.sourceforge.net), és a **Download** gombbal töltsd le a legújabb verziót! (Nincs erre és a következő pontra szükség, ha már egy korábbi csomag, mint Ubuntun a gimp-plugin-registry, telepítette ezt a GIMP-bővítményt.)



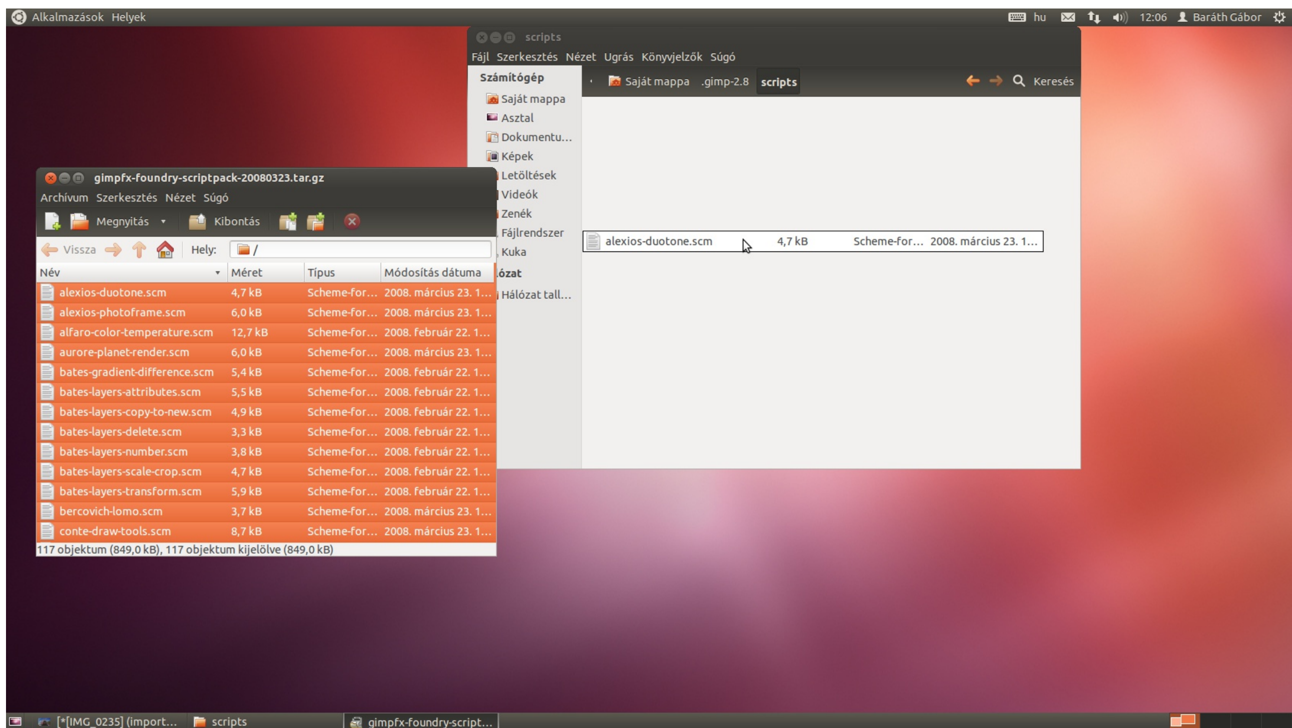
2 *(második lépés egy párhuzamos univerzumban)* Nyisd meg az archívumot és az összes benne található fájlt másold a GIMP **scripts** (parancsfájl) könyvtárába, ami:

a) **Linux** operációs rendszeren a felhasználó könyvtárában a .gimp-[verziószám]/scripts

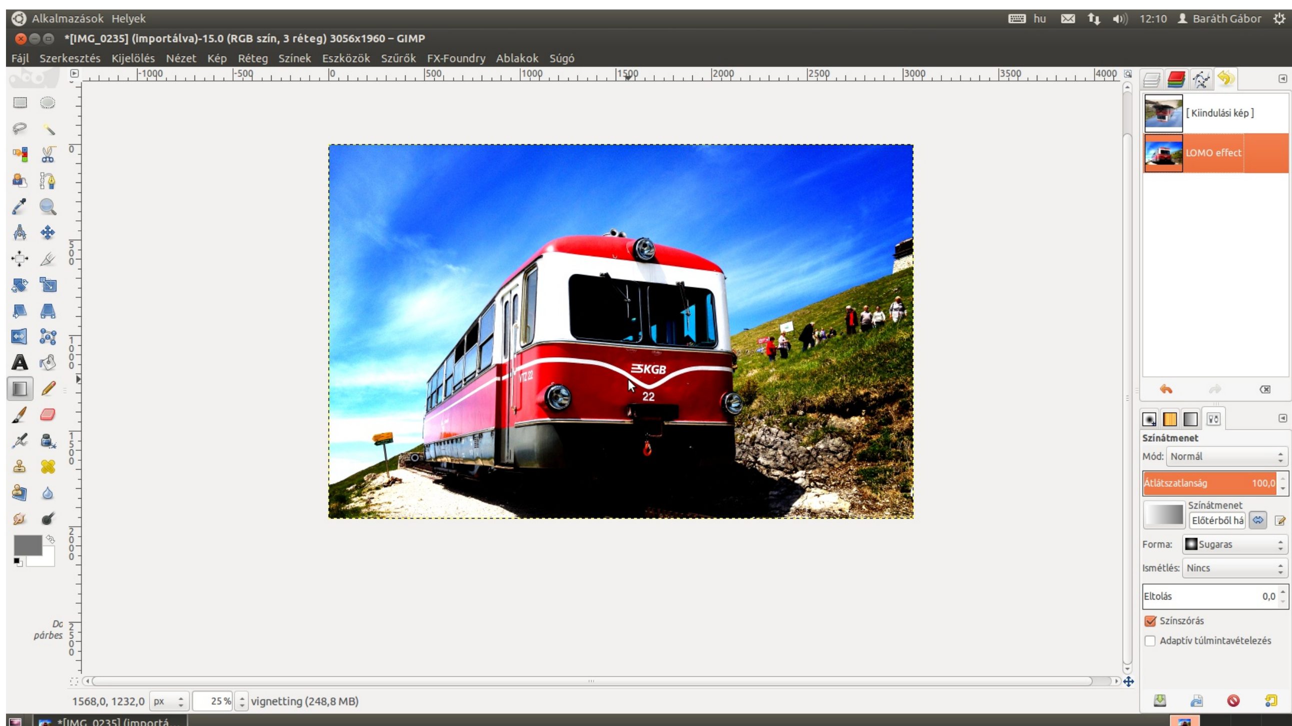
b) **Windows** esetén C:\Program Files\GIMP-[verziószám]\share\gimp\2.0\scripts

c) **Mac OS X**-en pedig a GIMP.app-on belül a Resources :: share :: gimp :: [verziószám] :: scripts mappában található.

Ha kész vagy, válaszd ki a menüből a **Szűrők ▸ Script-fu ▸ Parancsfájlok frissítése** pontot, és a főmenüben megjelenik az **FX-Foundry** menüpont.



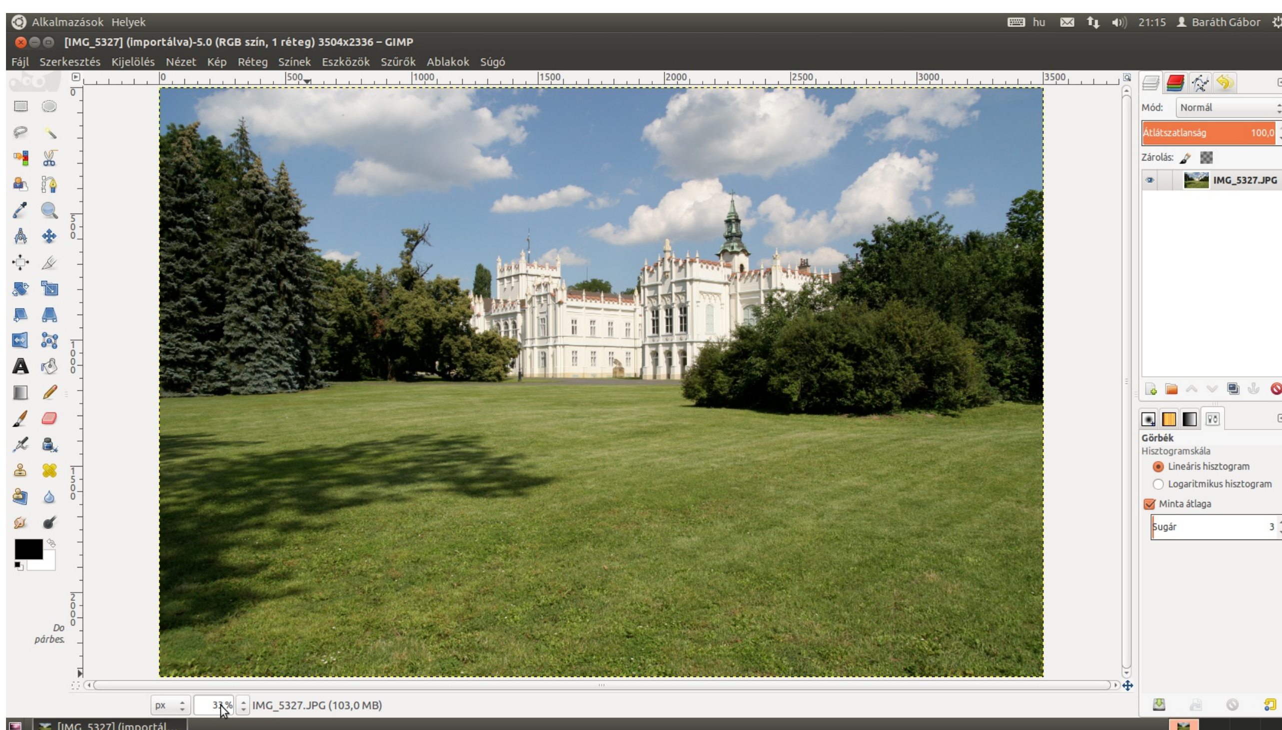
❸ *(harmadik lépés egy párhuzamos univerzumban)* Most már nincs más teendőd, mint kiválasztani az **FX-Foundry ▸ Photo ▸ Effects ▸ LOMO Effect…** menüpontot, és a megjelenő párbeszédablakban az OK-ra kattintani.



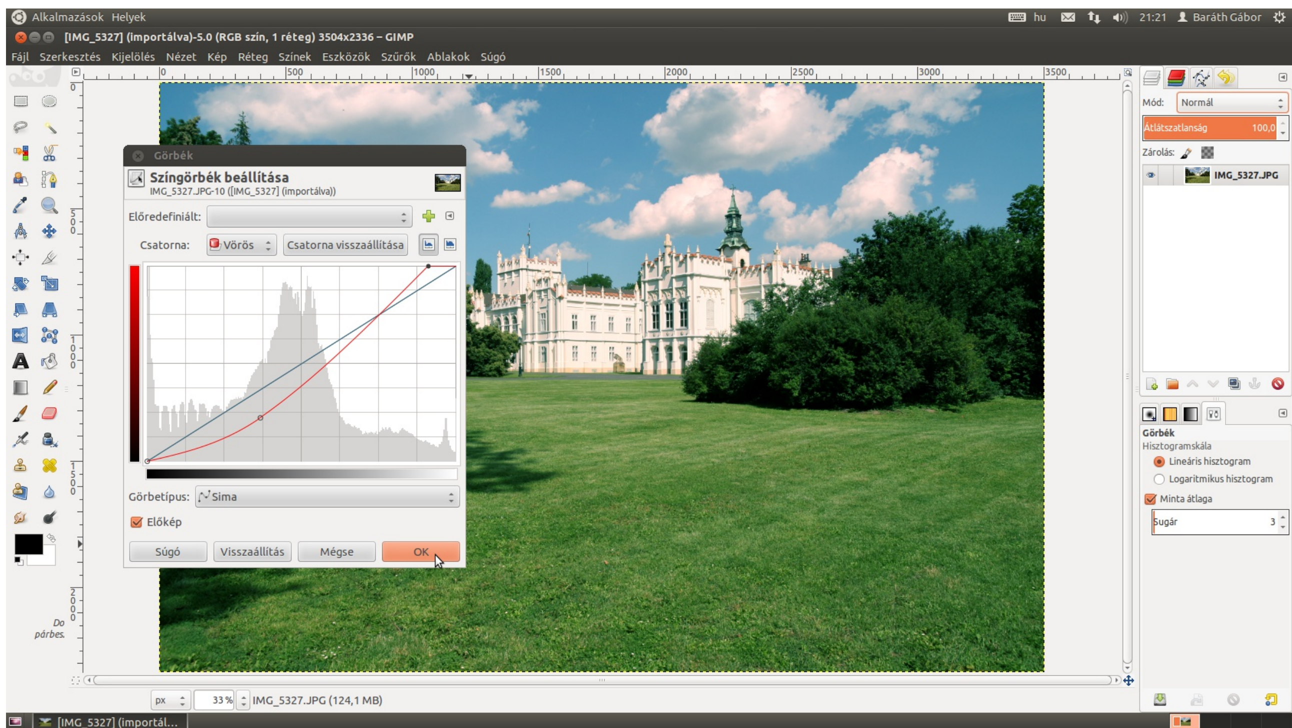
3.13. VARÁZSLATOS SZÍNEK „KERESZTHÍVÁSSAL”

Az általam igen nagyra becsült Solymosi Réka mutatta be ezt hatást a blogján, mint személyes kedvencét. Sajnos az ott leírtak csak Photoshoppal működnek, de rögtön megláthatjátok, hogy lehet GIMP-pel is elérni nagyon hasonló – jellegét tekintve a színes diafilmek keresztelhívásakor, azaz negatívként való előhívásakor keletkező különleges színhatást utánzó – effektet.

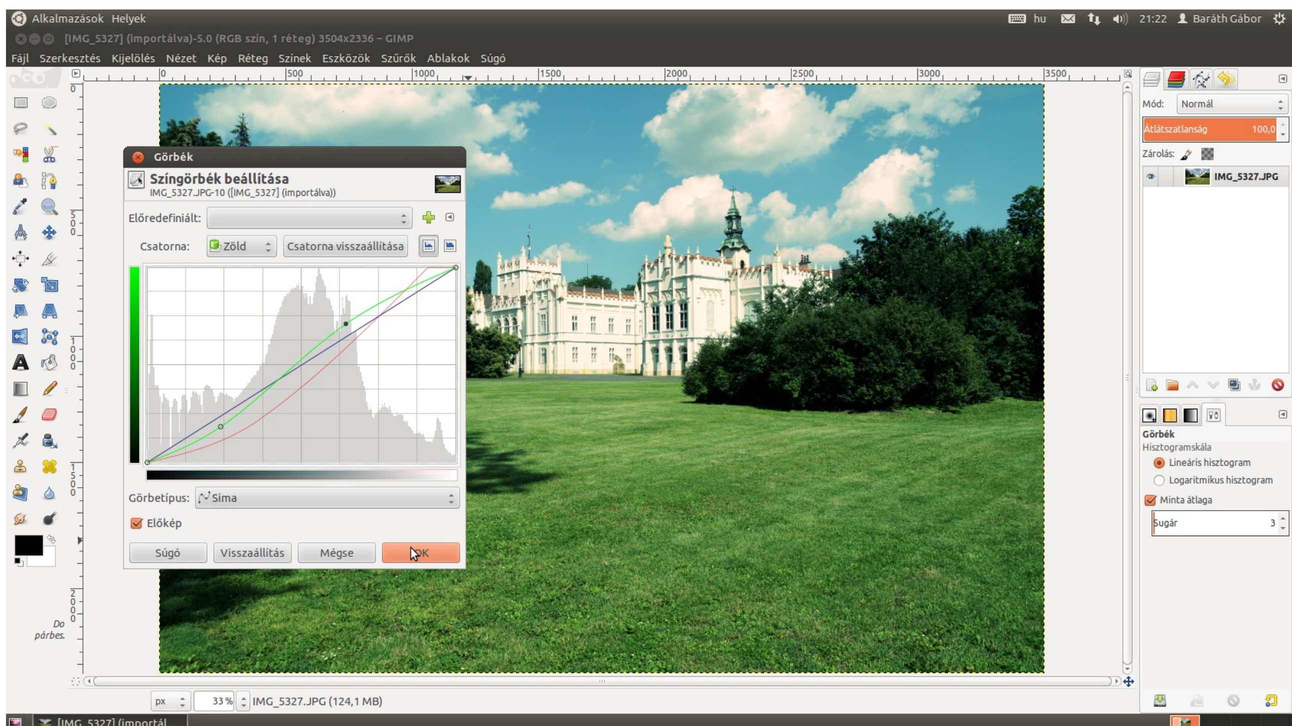
1 Nyisd meg a képet a szokásos módok egyikének segítségével! Itt most egy martonvásári kastélyról készült képet fogunk felhasználni.



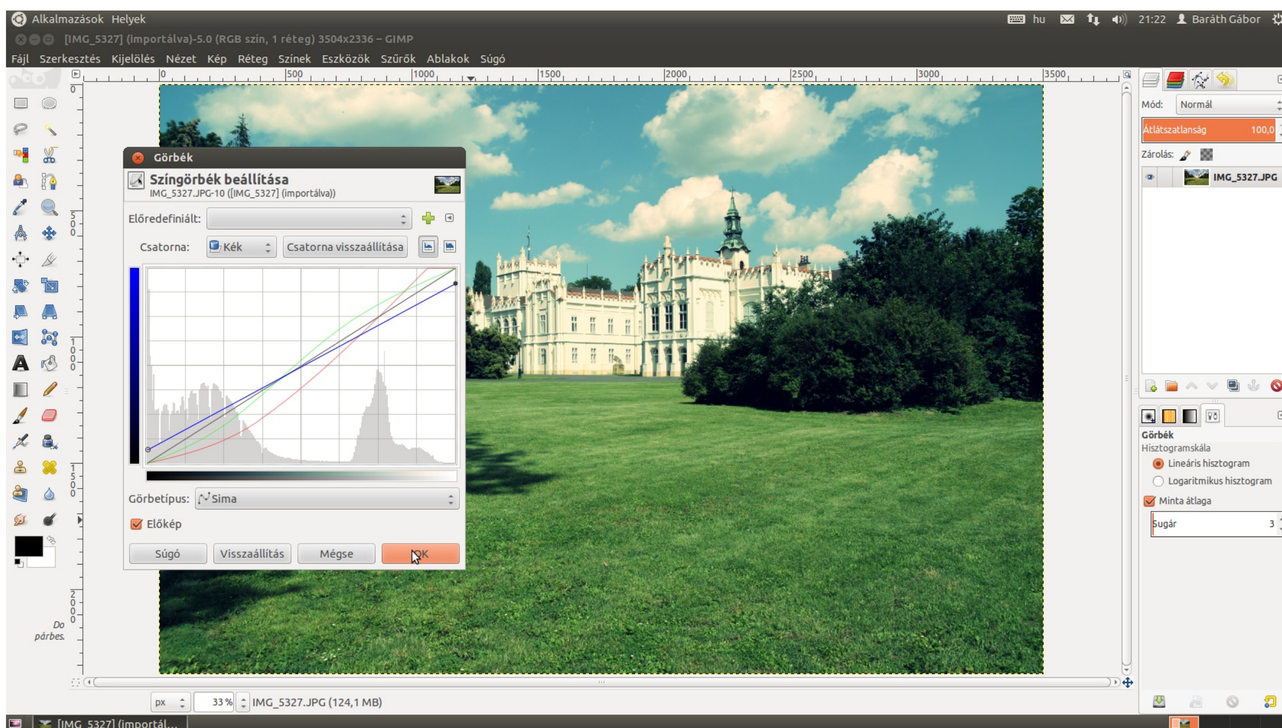
2 A hatás egyik fontos építőköve a fotók tónusgörbéjének színkomponensenként való állítása, ezért most megnyitjuk a **Színek ▸ Görbék** párbeszédablakot, és a **Csatorna** legördülő listából kiválasztjuk a **Vörös** csatornát. A keresztelhívásra jellemző, hogy a csúcsfények kissé vörös árnyalatot kapnak, ezzel szemben az árnyékok kissé hidegebbek lesznek, amit úgy érhetsz el, hogy valahol a görbére kattintasz, majd az egér gombját lenyomva tartva lehúzod a pontot. Ezek után kattints újra a piros színű görbére az előző ponttól kicsit jobbra, és húzd fel ezt a második pontot egészen a doboz tetejéig! Ez azt eredményezi, hogy minden az adott értéknél világosabb képpontnak ugyanolyan vörös színezete lesz. Még ne engedd el az egér gombját! Mozgasd kicsit jobbra-balra a pontot, hogy szemre a legszebb értéket kapd!



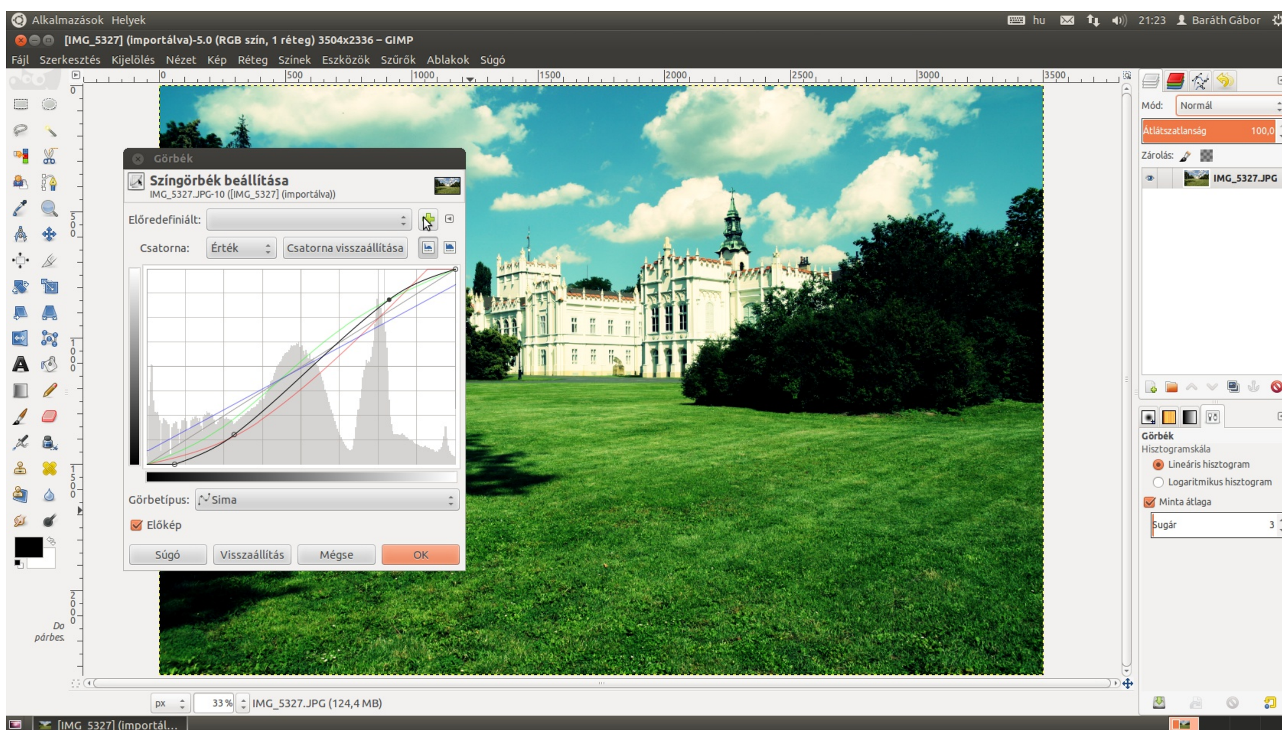
3 A következő lépésben a zöld komponens kontrasztját fogjuk megnövelni egy S alakú görbe kialakításának segítségével. Szintén érdemes az **Előkép** bekapcsolása mellett ügyködni, és a szemre kellemes mértékű kontrasztot kialakítani.



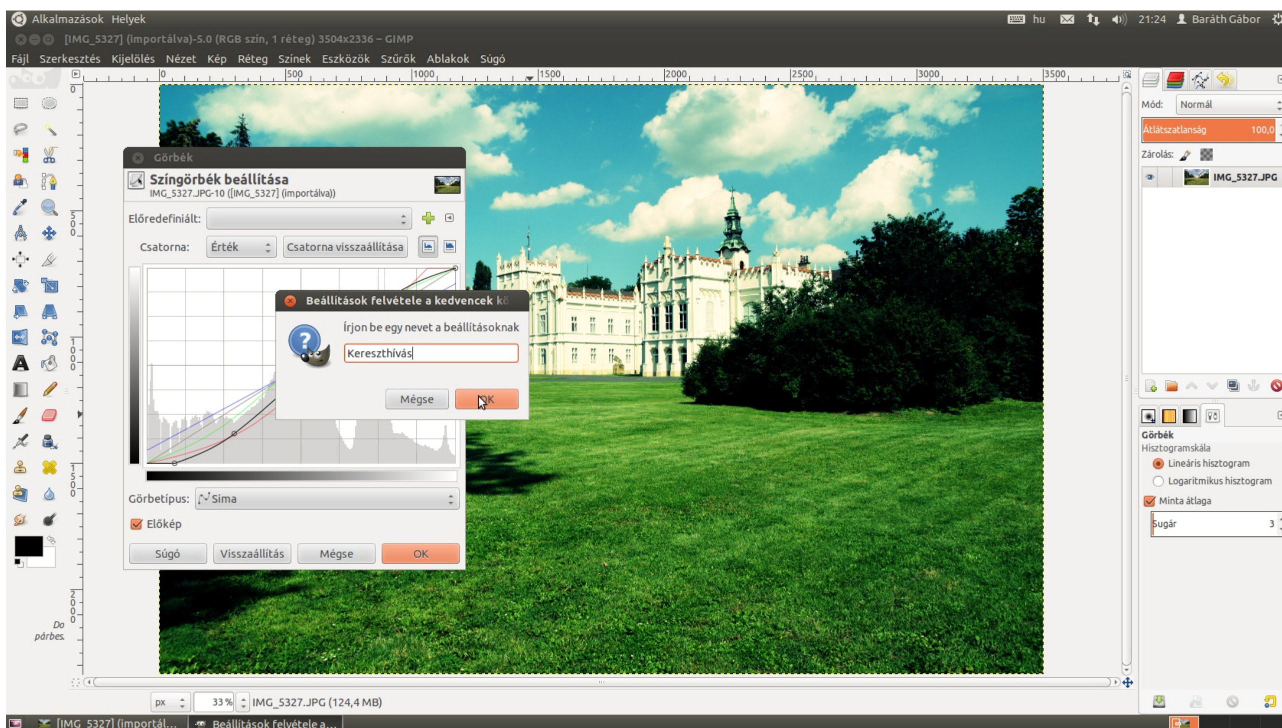
4 Most a kék komponens következik. Válaszd ki a **Csatorna** legördülő listából a kék komponenst, majd az átlós vonalra kattintva alakíts ki egy olyan egyenest, mint amit a képen látsz! Ezzel kissé összenyomod a kék komponenst, így az árnyékokban fekete helyett mélykék, míg a csúcsfényekben fehér helyett enyhén világoskék színezetet kapsz.



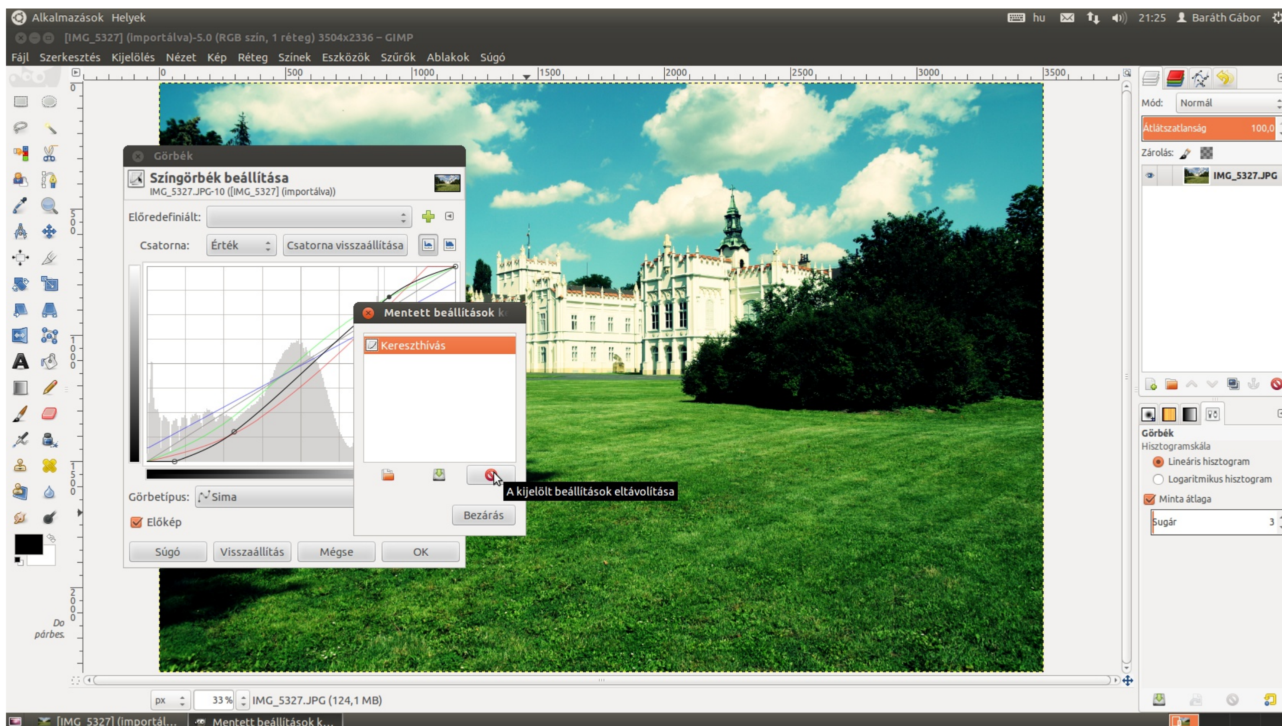
5 Most állítsd vissza a **Csatorna** listát **Értékre**, és adj egy kis plusz kontrasztot a fotónak a fekete vonal S alakú görbévé alakításával. Persze ha nem vagy elégedett az eredménnyel, nyugodtan finomhangolhatod az egyes görbéket, csak válaszd ki a Csatorna legördülőből az adott színkomponenst, és alakítsd át a görbét! Csak emlékeztető, ha a görbén egy már meglévő pontra kattintasz, akkor az adott pontot tudod mozgatni, ha magára a görbe vonalára, akkor új pontod keletkezik. Ha pedig egy pontot kihúzol a szerkesztőterületről, az eltűnik.



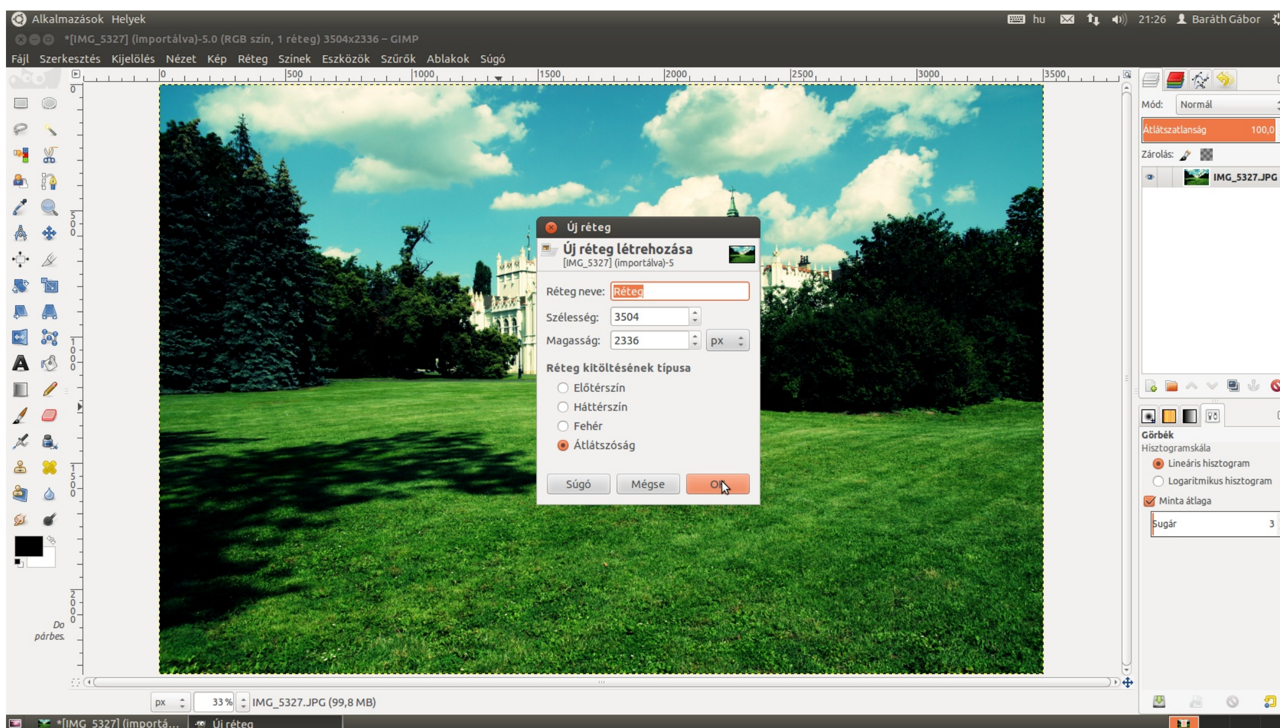
6 Ha tetszik a hatás, és legközelebb is szeretnéd használni, elmentheted az előredefiniált görbék közé a következő módon: kattints az **Előredefiniált** legördülő lista mellett található **Beállítások felvétele a kedvencek közé** ikonra (➕), majd a megjelenő párbeszédablakban adj nevet neki! Legyen ez most a *kereszthívás*, majd üsd le a ↵ billentyűt, vagy kattints az **OK** gombra! Egy másik fotó adjusztálásakor most már kiválaszthatod az **Előredefiniált** legördülő listából, és egy kattintással alkalmazhatod is.



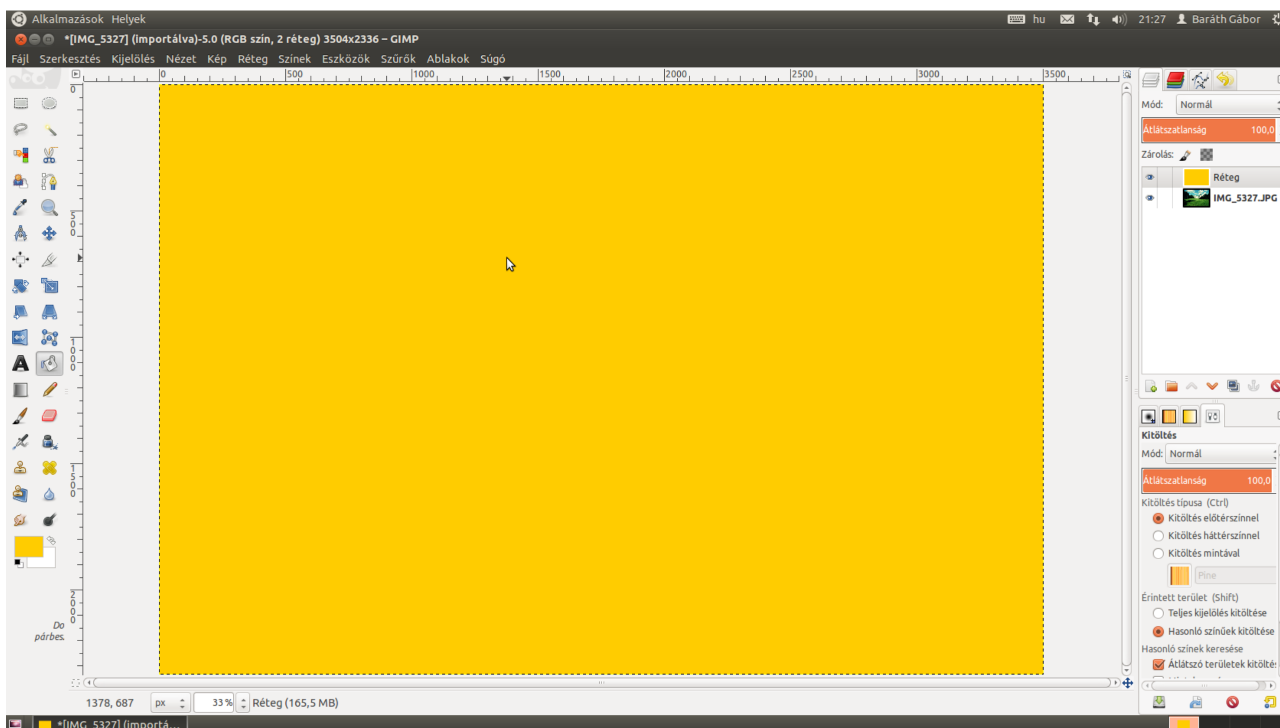
7 Ha mégsem lesz többé szükséged erre a beállításra, kattints a *Beállítások felvétele a kedvencek közé* ikon melletti kis háromszögre (), majd válaszd a **Beállítások kezelése...** menüpontot. A megjelenő ablakban kattints a törölni kívánt előre definiált érték nevére, majd **A kijelölt beállítások eltávolítása** ikonra ()!



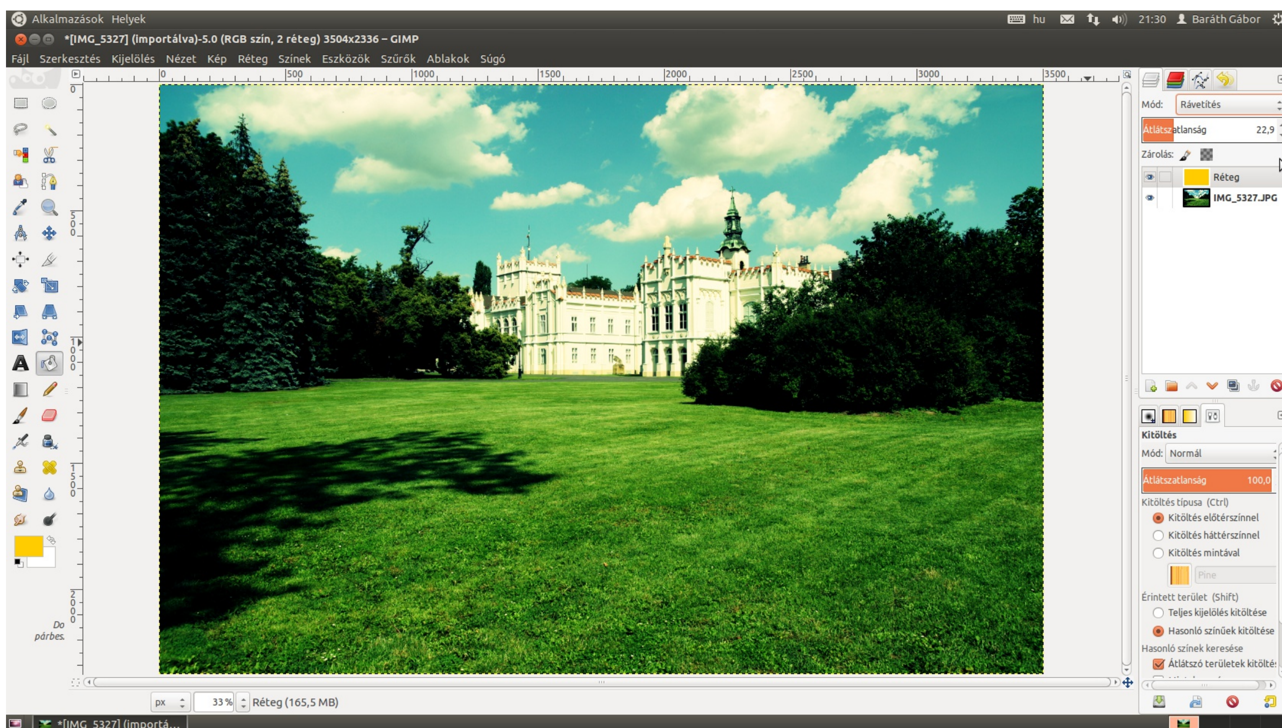
8 Most pedig el fogjuk tolni az egész kép színezetét egy picit a sárga felé. Ehhez hozz létre egy új réteget az **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonra kattintva ()! Most jó lesz az alapértelmezett *Réteg* név is a rétegnek, mivel a fotóval együtt összesen két rétegünk lesz, de ha sok réteggel dolgozol, érdemes más nevet adni neki, hogy azonnal lásd, melyiken mi is van. Most lusta voltam, és csak a **Réteg átlátszóságának típusát** állítottam át **Átlátszóságra**.



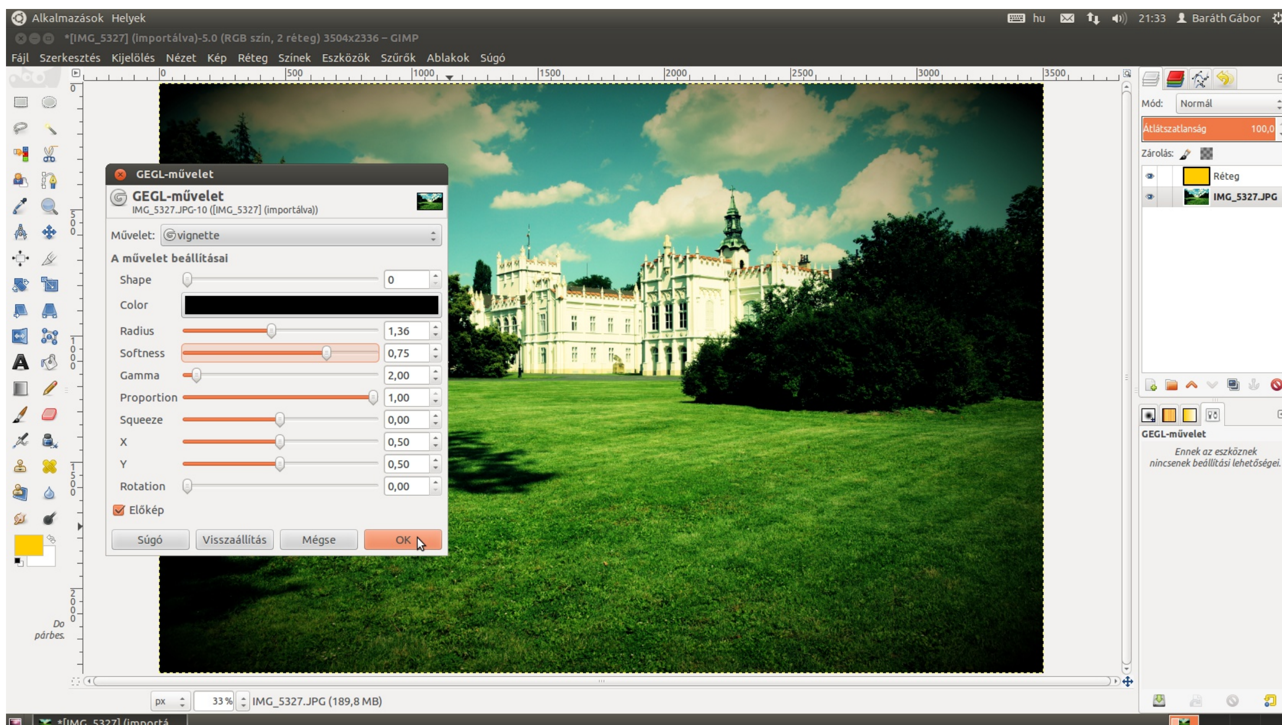
9 Most válaszd ki a **kitöltési eszközt** (vagy ⇧+B), majd kattints a paletta alján található színválasztó téglalapok közül a felsőre, amely a festőszínt reprezentálja! A megjelenő ablakban válassz ki egy szép színt – én most az FFCC00 RGB-kódú sárgát használom –, majd kattints a fotóra, és bummm!... minden sárga lett. Aggodalomra azonban semmi ok, mindjárt látszani fog maga a fotó is!



10 Ehhez nem kell más, mint átállítani a sárga (*Réteg* nevű) réteg **Mód** legördülő listáját **Rávetítés** értékre, majd az Átlátszatlanság értékét beállítani egy szemnek tetszetős értékre 15% és 40% százalék között.

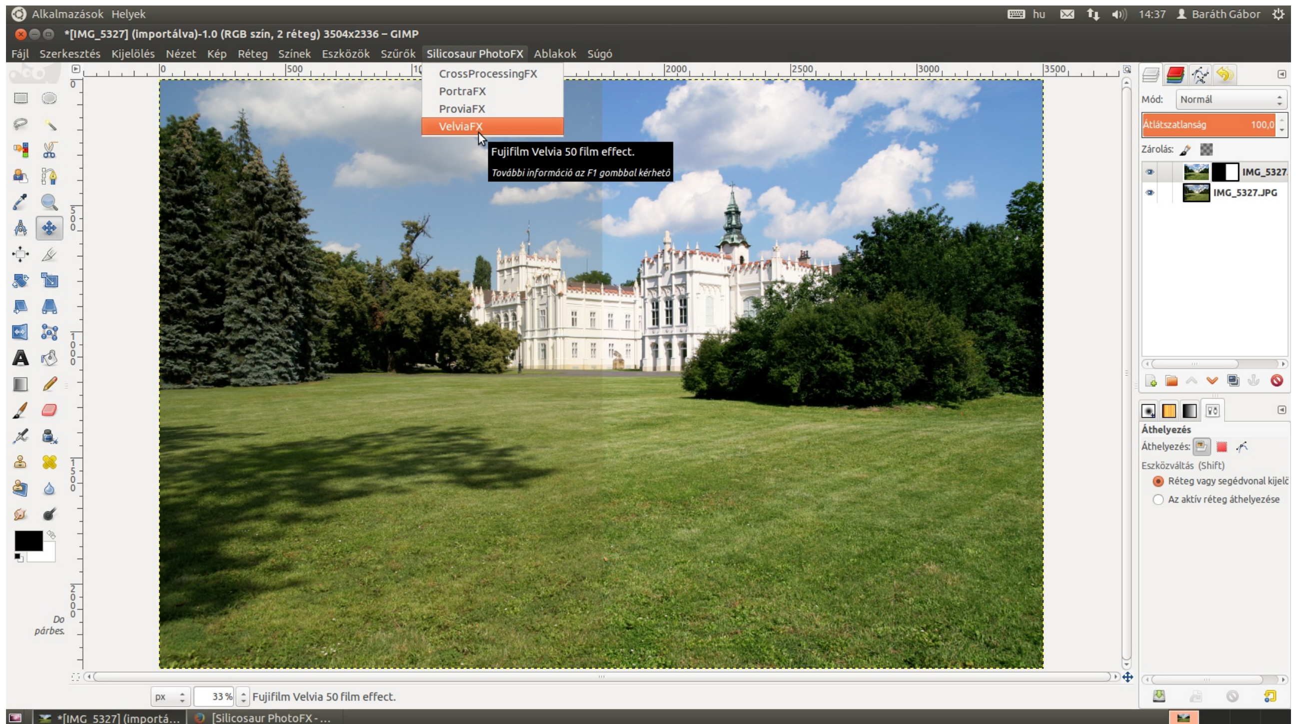


11 *(opcionális lépés)* Ha kicsit szeretnél még dobni az eredményen, gondolkodj el a vignettálás hozzáadásán! Ezzel a hatás végképp olyan lesz, mintha egy Holga vagy egyéb játék fényképezőgép segítségével készült volna. Ebben a könyvben már láthattál két különböző módszert a vignettálás, vagyis a képszélek sötétedésének szimulálására, most egy harmadik következik. Válaszd ki a menüből az **Eszközök ▸ GEGL-művelet** pontot, majd a megjelenő ablakban a **Műveletek** legördülő listából a **vignette** elemet. Mivel én most jól látható, erős hatást szerettem volna, kicsit balra húztam a **Radius** (sugár) csúszkát, miáltal a vignettálás sugara csökkent, a sötétedés befelé, a kép közepe felé mozdult el. Egy icipicit állítottam a **Softness** (puhaság) értékén is, amitől kevésbé puha, jobban definiált lett a hatás, és már csak az OK gombra kellett böknöm, hogy kész legyek.



Az itt leírt módszer nemcsak ilyen drasztikus átalakításokra alkalmas, hanem régi filmkarakterisztikák szimulálására is. Ilyen alapon – színkomponensek szerinti görbebeállításokkal – működ-

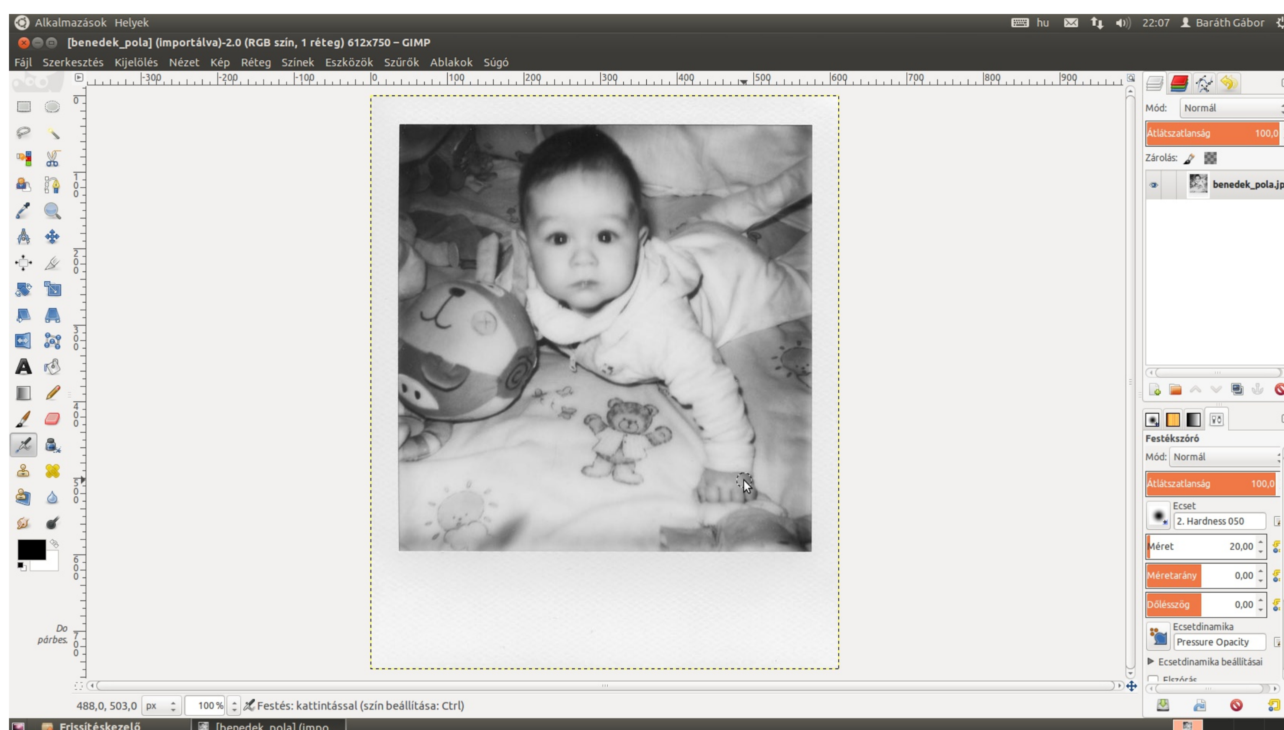
nek a Silicosaur PhotoFX csomagban található hatások is. Itt a Velvia filmhatást láthatjátok (bal oldalt az eredeti kép, jobb oldalon a Velvia változat).



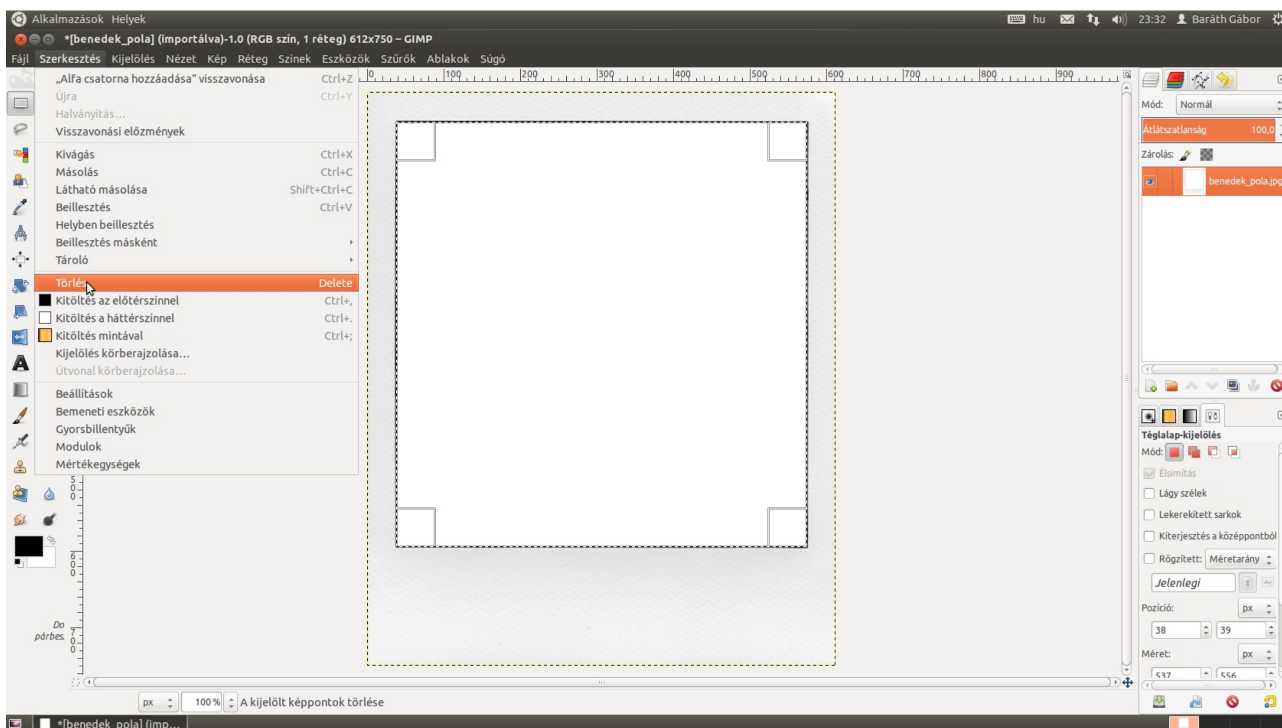
3.14. POLAROID HATÁSÚ FOTÓ KÉSZÍTÉSE

Aki egyszer is látott, vagy még inkább csinált Polaroid fotót, az valószínűleg örökre meg van fertőzve. Valójában mindegy is, hogy milyen rossz minőségű maga a kép, mert a varázslat abban van, ahogy a gomb megnyomása után magától (mindenféle külső beavatkozás nélkül) elkészül a kép. Ez nem is vegyészet, ez már-már alkímia! Ha nem akarsz milliókat költeni alapanyagra (eredeti Polaroid film már nem is kapható), az érzést a GIMP-pel is utánozhatod!

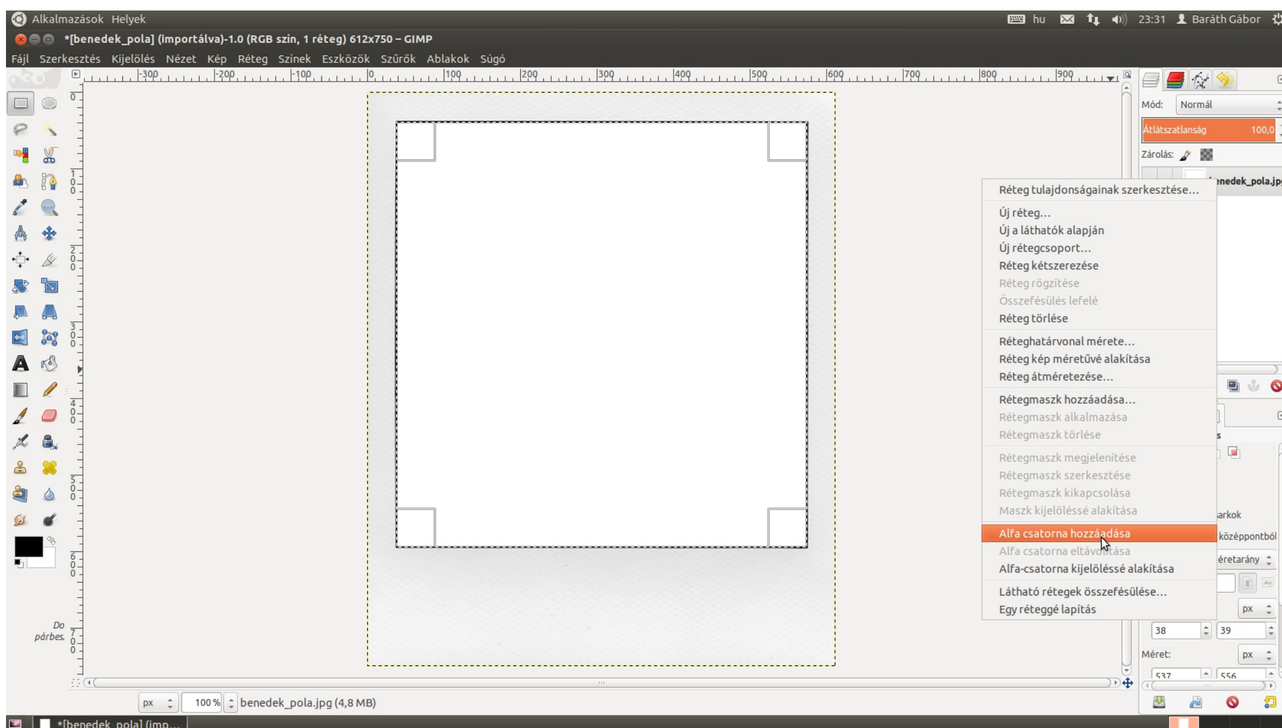
1 Vegyél elő egy digitalizált Polaroid fotót, mert a keretére szükségünk lesz. (Ha nincs, ne aggódj, letöltheted a GIMP.hu-ról!) Nyisd meg a Ctrl+O gyorsbillentyűvel!



2 Fogd a **téglalap-kijelölési eszközt** () az eszköztárról, és húzz egy kijelölést a kép köré, hiszen arra nem lesz szükségünk. Mivel képpontnyira pontosan kell kijelölni, érdemes 100%-os nagyításban dolgozni, ezért üsd le az 1 billentyűt, majd igazítsd be a sarkoknál a kijelölést! Ha minden rendben, válaszd a menüből a **Szerkesztés ▸ Törlés** menüpontot és... HOPPÁ! Azt vártuk volna, hogy a kép helyén átlátszó lesz a fotó (amit a szürke sakktábla jelöl), ehelyett fehér lett!



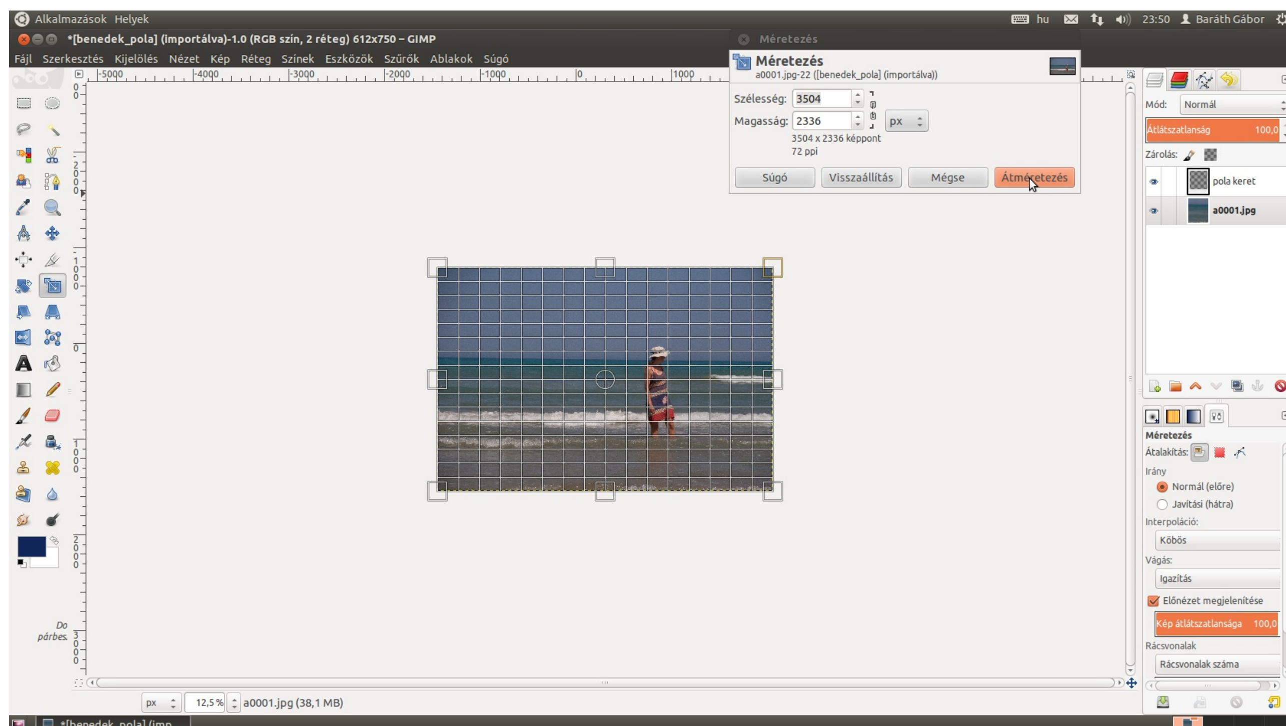
3 Ez azért van, mert a fotónk nem tartalmazza az átlátszóságot jelölő alfa csatornát, csak a vörös, zöld és kék színcsatornákat. De sebaj, mert egyetlen mozdulattal hozzáadhatod, csak nyomd le a fotót tartalmazó rétegen a jobb oldali egérgombot, és válaszd a felugró helyi menüből az **Alfa csatorna hozzáadása** menüpontot! Ha ezek után újra kitörlöd a kijelölést a **Szerkesztés ▸ Törlés**, vagy a Del billentyű lenyomásának segítségével, a középső rész már átlátszó is lesz.



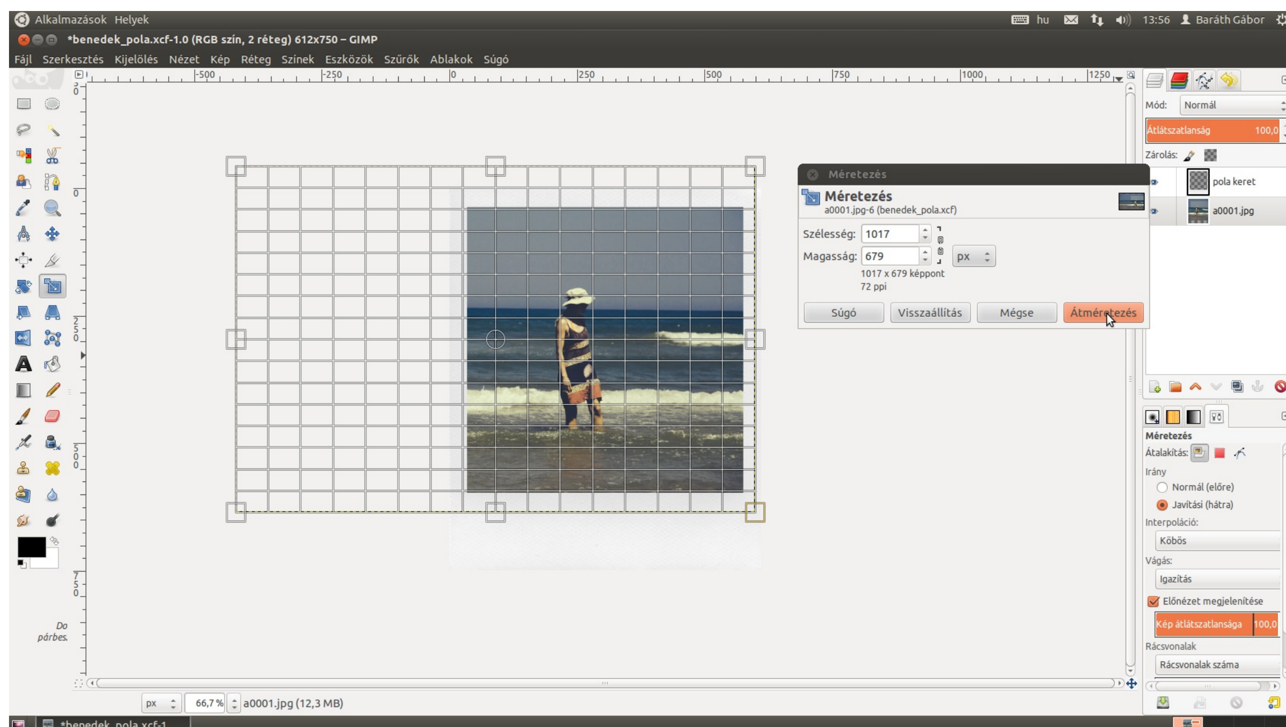
4 Most töltsd be a polaroidizálni kívánt fotót egy új rétegre a Ctrl+⇧+O gyorsbillentyűvel, majd a rétegek panelen húzd a polaroid keretet tartalmazó réteg (a képernyőképen *pola réteg* néven látható) alá! Ez fogja biztosítani, hogy a kép szélén a polaroid fotó kerete, a közepén pedig a kiválasztott és adjusztált fotónk látsszon, ráadásul nem kell majd pixelpontosan dolgoznunk, sőt a fotót mozgatni is tudjuk a keretben, hogy a legjobb képkivágást kapjuk.

Most csökkentsd addig a nagyítást, amíg a teljes fotót tartalmazó réteg körvonalát nem látod! Az én esetemben a polaroid keret meglehetősen kicsi volt a fotóhoz képest, ezért jelentősen le

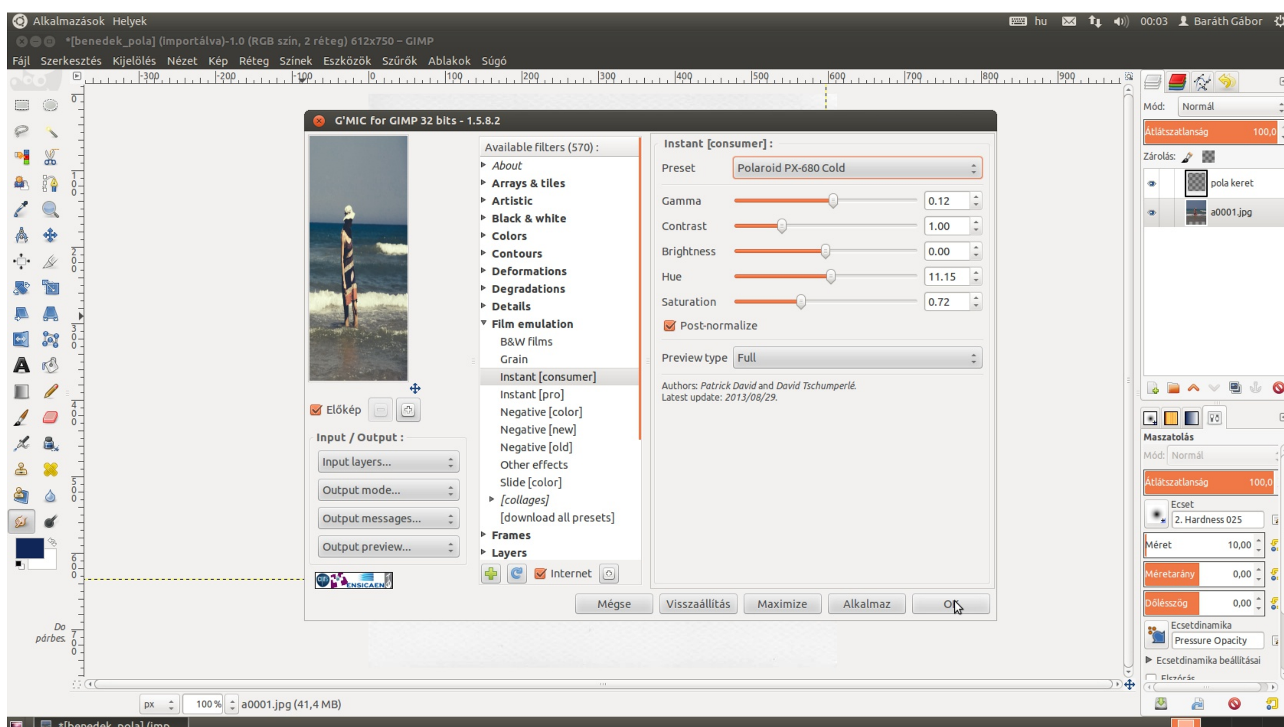
kellett csökkenteni a fotó méretét is. Válaszd ki ilyenkor az **átméretezési eszközt** () az eszköztárról, vagy üsd le a ⇧+T gyorsbillentyűt!



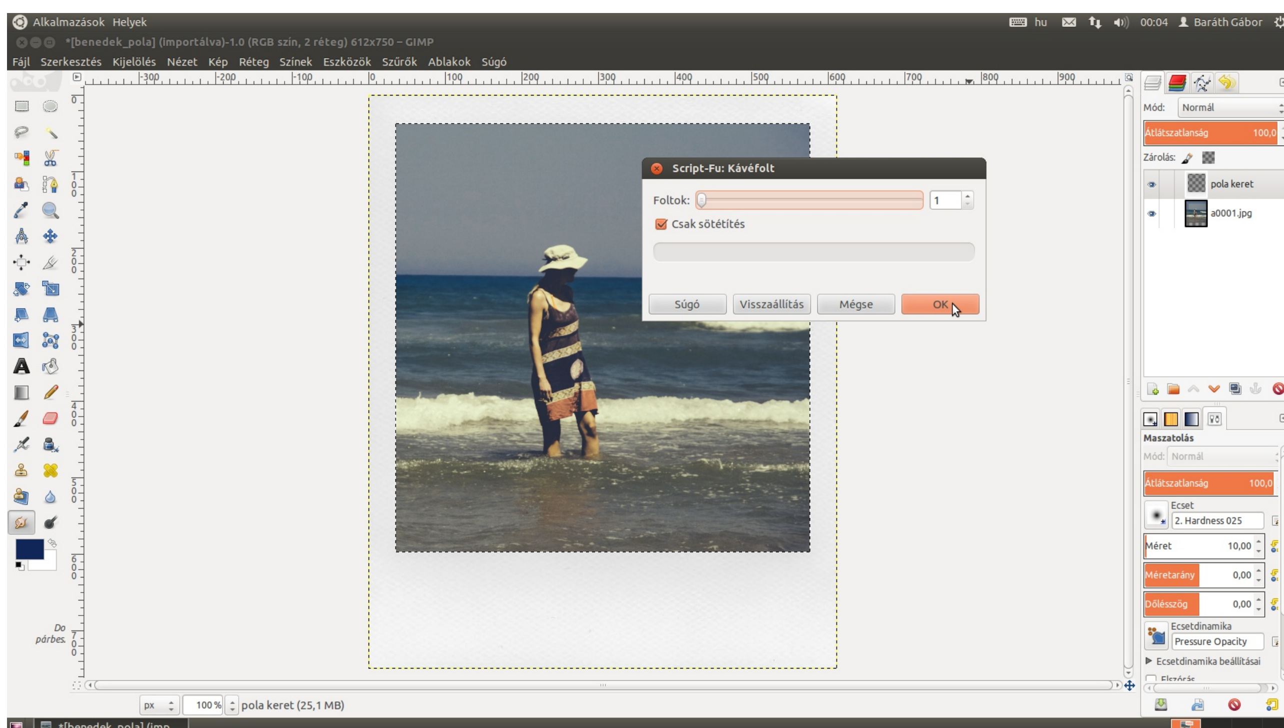
5 A kép sarkainál található fogópontok – a Ctrl billentyű nyomva tartása melletti – mozgatásával állítsd megfelelő méretűre a fotót! A középső karikát megfogva az egész képet tudod odébb cipelni. Javaslom, hogy az – itt jobb oldalt látható – Eszközbeállítások lapon kapcsold át az **Irány** értékét **Javítási (hátra)** állapotba, így rögtön láthatod, hogy mi kerül a képkivágásba.



6 Most pedig jön a fotó színeinek beállítása Polaroid fényképszerűre. Fogd a korábban telepített G'MIC szűrőcsomagot a **Szűrők ▸ G'MIC** menüpont kiválasztásával, majd a megjelenő párbeszédablakban válaszd ki a **Film emulation ▸ Instant [consumer]** pontot! Keress egy neked tetsző értéket a **Preset** legördülőben, majd az alatta található csúszkák **Gamma**, **Contrast** (kontraszt), **Brightness** (világosság), **Hue** (árnyalat), **Saturation** (színtelítettség) segítségével állítsd be a hatást! Ha minden rendben, kattints az **OK** gombra!

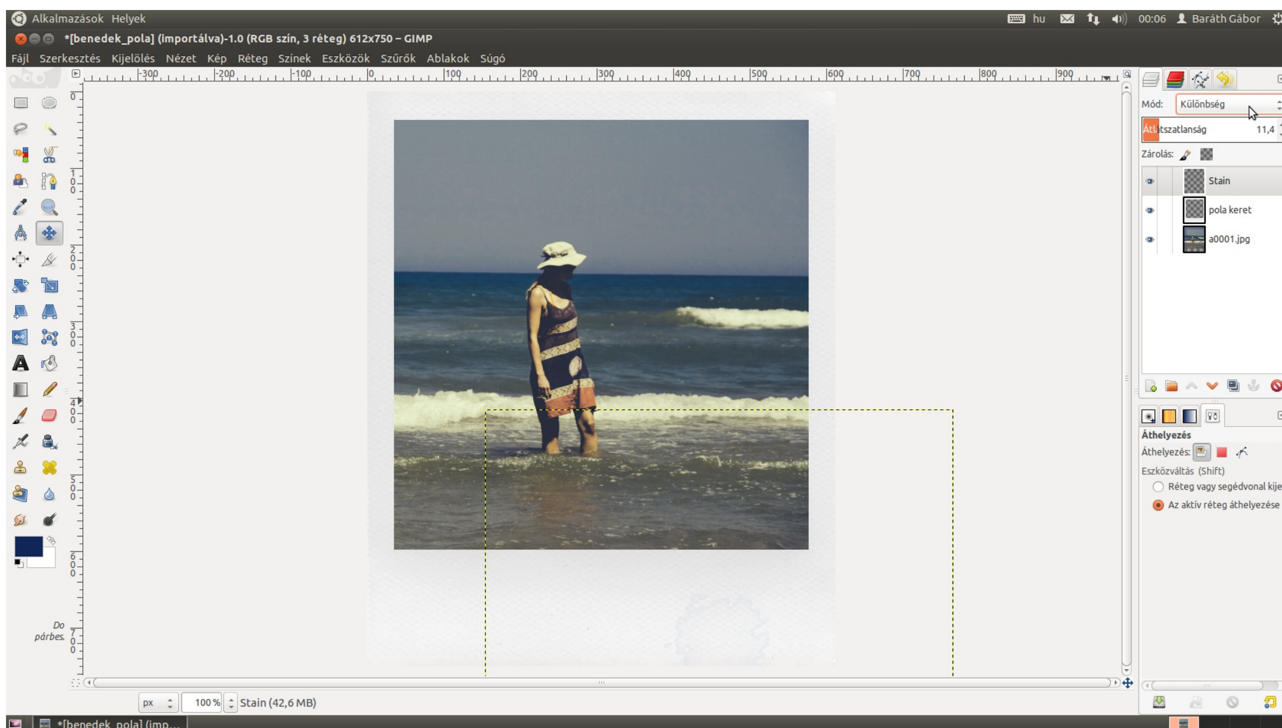


7 Most elhelyezünk a fotón két kávéfoltot, hogy még régibbnek tűnjön. Ehhez a **Szűrők ▸ Dekor ▸ Kávéfolt...** szűrőt fogjuk használni. Az előugró párbeszédablakban csökkentsd a foltok számát a csúszkával 1-re, majd nyomd meg az **OK** gombot!

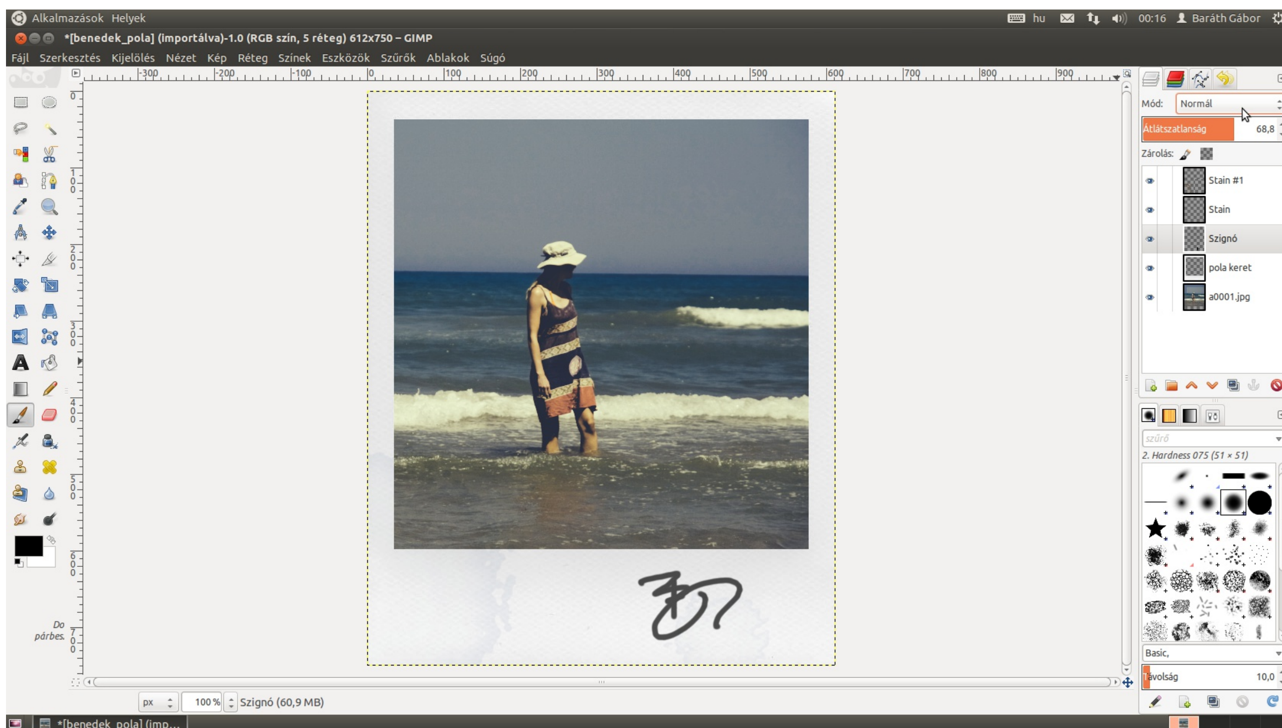


8 Ez még nem az igazi! Sem a helye, sem az intenzitása nem megfelelő, ezért válasszuk ki az **áthelyezési eszközt** (✥), majd a kávéfoltot annak sötét szélére kattintva húzzuk a keret aljára, másrészt módosítjuk a szűrő által létrehozott *Stain* (piszokfolt) réteg összhatásmódját és intenzitását. Állítsd be tehát a **Rétegek** párbeszédablakban a **Mód** legördülőt **Különbség** értékre, az Átlátszóságot pedig valahova 10 és 15 közé! Szeretnék még egy kávéfoltot, amely külön mozgatható az előzőtől. Ennek a legegyszerűbb módja, ha leütöd a Ctrl+F gyorsbillentyűt, amely megismétli az utolsó szűrőt az ott beállított értékekkel. (Ha más értékeket szeretnél használni, üsd le a Ctrl+⇧+F gyorsbillentyűt, amely megjeleníti az utoljára használt szűrő párbeszédablakát.) Ha a megjelenő kávéfolt nem váltja be a hozzáfűzött reményeket, csak üsd le a Ctrl+Z

(visszavonás) gyorsbillentyűt, majd kezdd elölről, amíg egy jobb foltot nem kapsz! Végül ezen a *Stain #1* nevű rétegen állíts be olyan értékeket, mint az előző kávéfoltnál, és cipeld a helyére!



9 Na, most már csak a szignó hiányzik a fotóról. Én egyszerűen digitalizáló tábla segítségével kézzel ráfirkáltam a szignómat egy külön rétegre. Ehhez hozz létre egy új réteget a Ctrl+⇧+N gyorsbillentyű segítségével, nevezd el *Szignó*nak, majd állítsd be az „ecset” eszközt ( ) az eszköztárról, és válassz egy ecsetet! Állítsd be a méretét a megfelelőre, és firkálj rá egy szignót! Ha te inkább meglévő betűkészlettel szeretnél dolgozni, csak fogd a Szövegeszközt (A), kattints a képen a megfelelő helyre, és írj rá valamit! Ezek után már csak a Szignó réteg átlátszóságán kell egy kicsit csökkenteni, hogy a papír textúrája átlátsszon rajta.

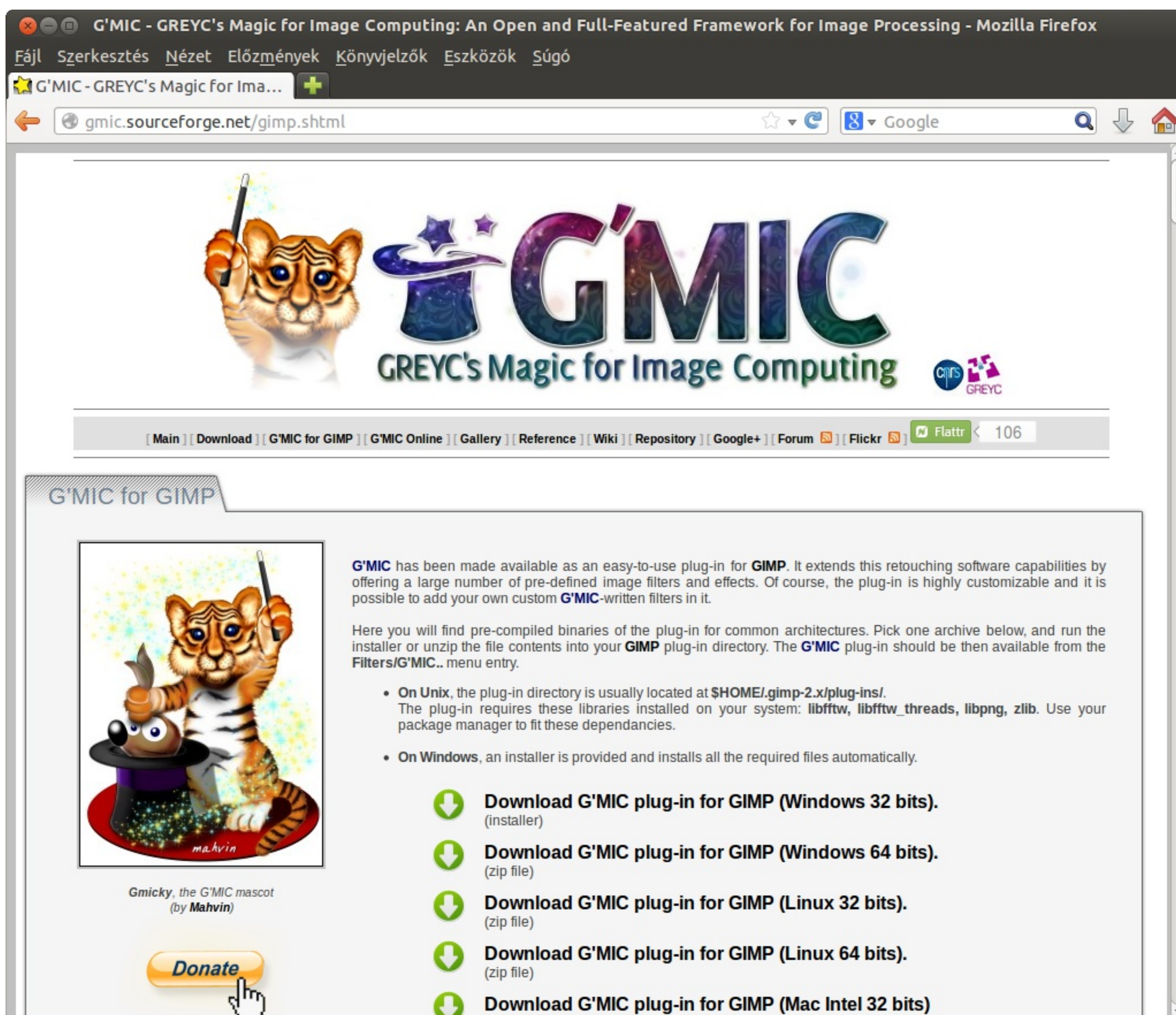


3.15. MIT KEZDJÜNK EGY ZAJOS KÉPPEL?

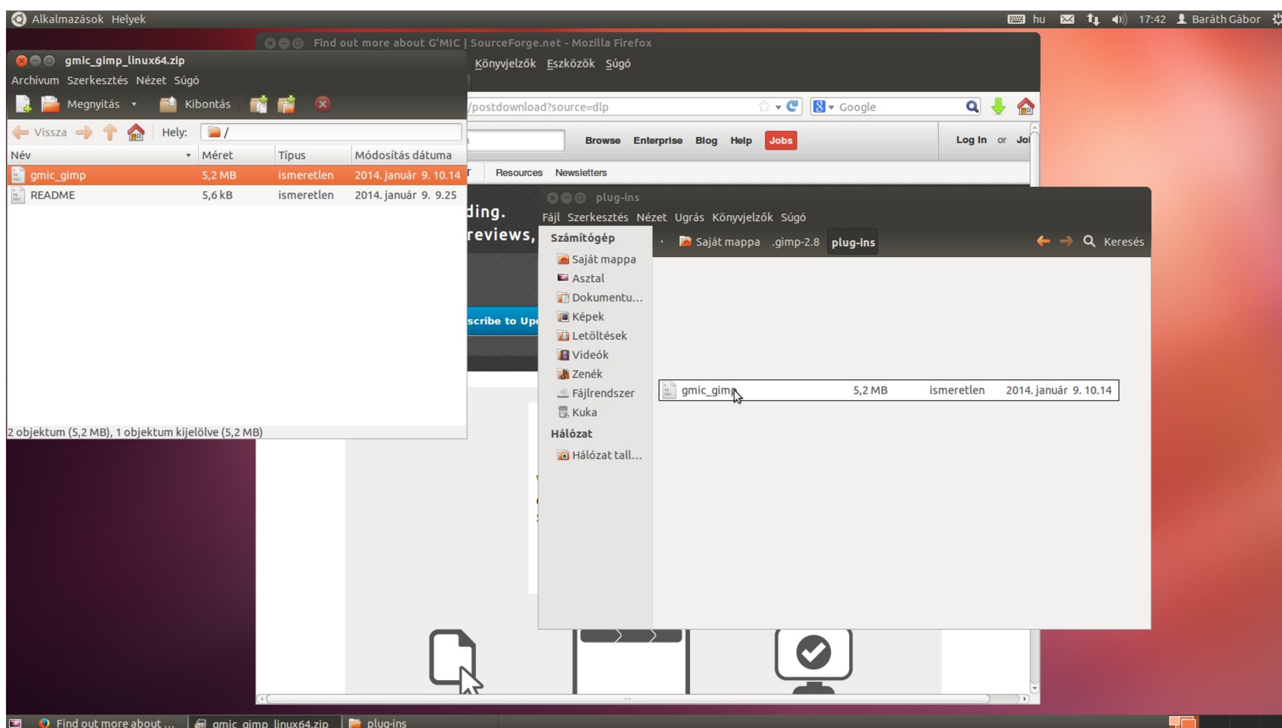
A minap előkerült egy kép, amelyet egy jégkorongmeccsen készítettem Stockholmban. (Anélkül nem jöhettem haza, hogy ne lássak élőben meccset – még akkor se, ha csak másodosztályú. Mondjuk a svéd másodosztály színvonala elég magas, amennyire meg tudom ítélni, szóval jó kis meccs volt. Na de vissza a képhez!) A zajszűréshez a G'MIC kiterjesztést fogjuk használni. Persze mint minden efféle szűrőgyűjteménynek, ennek is van egy része (nagyjából 90%), amely teljességgel használhatatlan, de mivel a szűrők a kiterjesztés kiemelkedő képességű zajszűrő és képfeldolgozó eljárásain alapulnak, találni fogsz közöttük egy csomó érdekeset és kiválóan használhatót is.

1 Gondolom, már reflexből mondod, hogy persze, persze, megnyitom a fotót..., de nem! Ha még nem tetted meg, először le kell tölteni a beépülő modult a http://gmic.sourceforge.net/gimp.html weboldalról. Válaszd ki az operációs rendszernek megfelelő fájlt, és töltsd le! Ubuntu Linux esetén kész csomagokat is telepíthetsz a G'MIC honlapján javasolt tárolóból a következő parancsok kiadásával:

```
sudo add-apt-repository ppa:otto-kesselgulasch/gimp
sudo apt-get update
sudo apt-get install gmic gimp-gmic
```

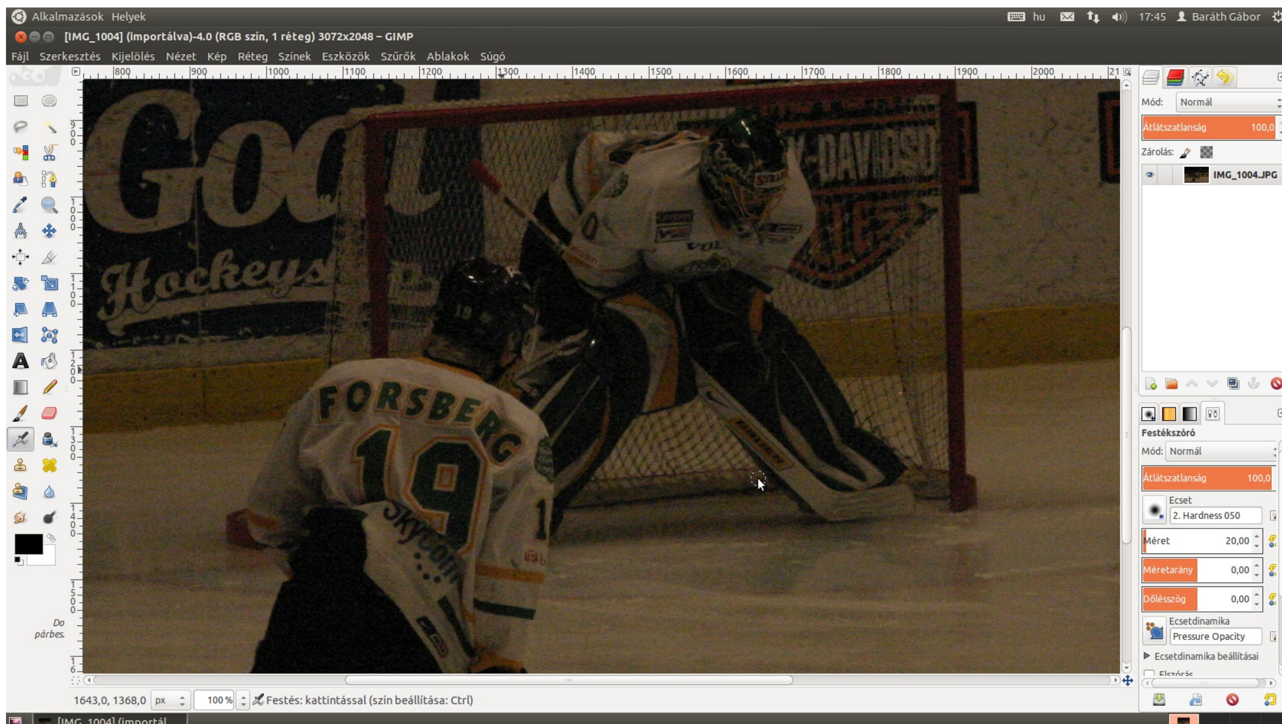


2 Ha Windows rendszert használsz, csak indítsd el a telepítő programot, és kész is vagy! Linux rendszer esetén, ha nem rendszerszintű csomagból telepítesz, a ZIP fájlban található gmic_gimp nevű fájlt kell bemásolni a felhasználó mappáján belül található *.gimp-2.X/plugins* alkönyvtárba. Ez úgy a legegyszerűbb, ha a letöltött ZIP fájlon kettőt kattintasz az archívumkezelő megnyitásához, majd onnan kicsomagoltatod a megfelelő könyvtárba. Én csak egyszerűen belehúztam a fájlt a fájlkezelőben megnyitott célmappába. (Ha nem látod a . kezdetű rejtett fájlokat, állítsd be, hogy a fájlkezelőd mutassa ezeket is. Ezt a Nautilus esetén a Ctrl+H gyorsbillentyűvel is megteheted.)



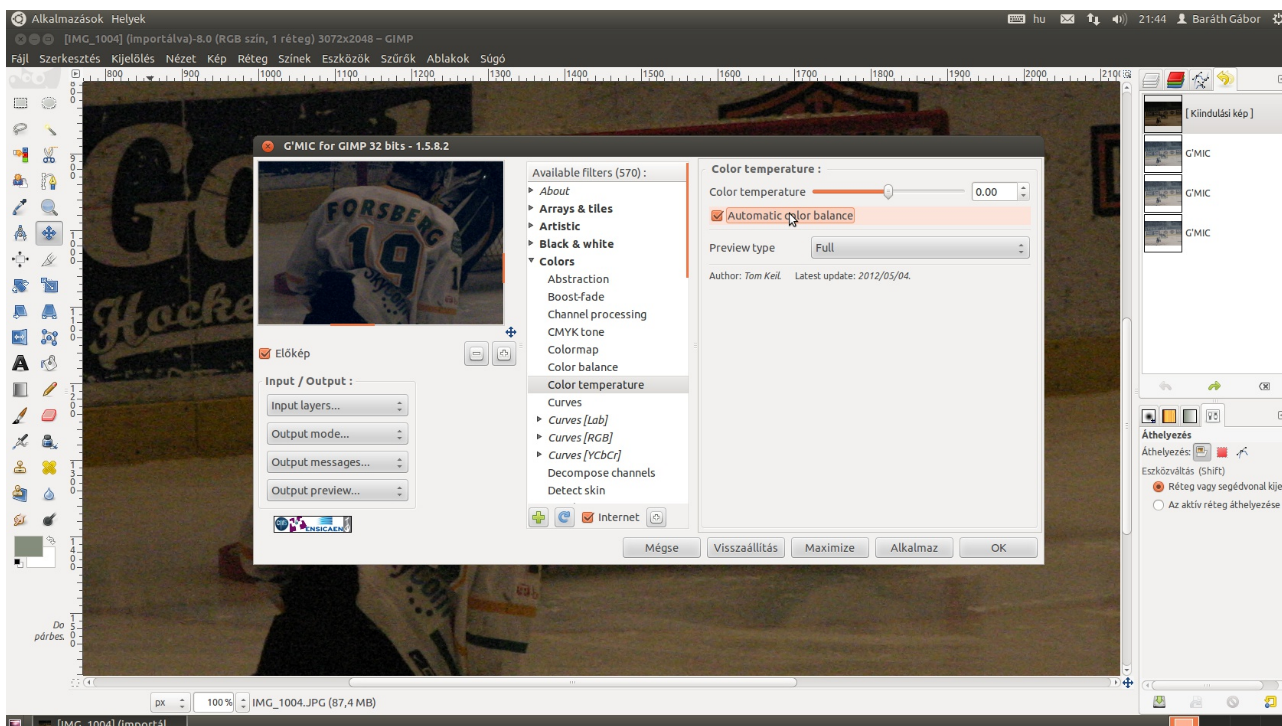
3 Indítsd el a GIMP-et, és – most jön a szokásos első lépés – töltsd be a szerkesztendő fotód! (Meg szeretnélek nyugtatni, hogy az első két lépést csak egyszer kell elvégezned, ezért most elölről kezdem…)

1 Nyisd meg a zajos fényképet a Ctrl + O gyorsbillentyű segítségével! Az ISO 1600-as érzékenységgel készített jégkorongos kép így néz ki.

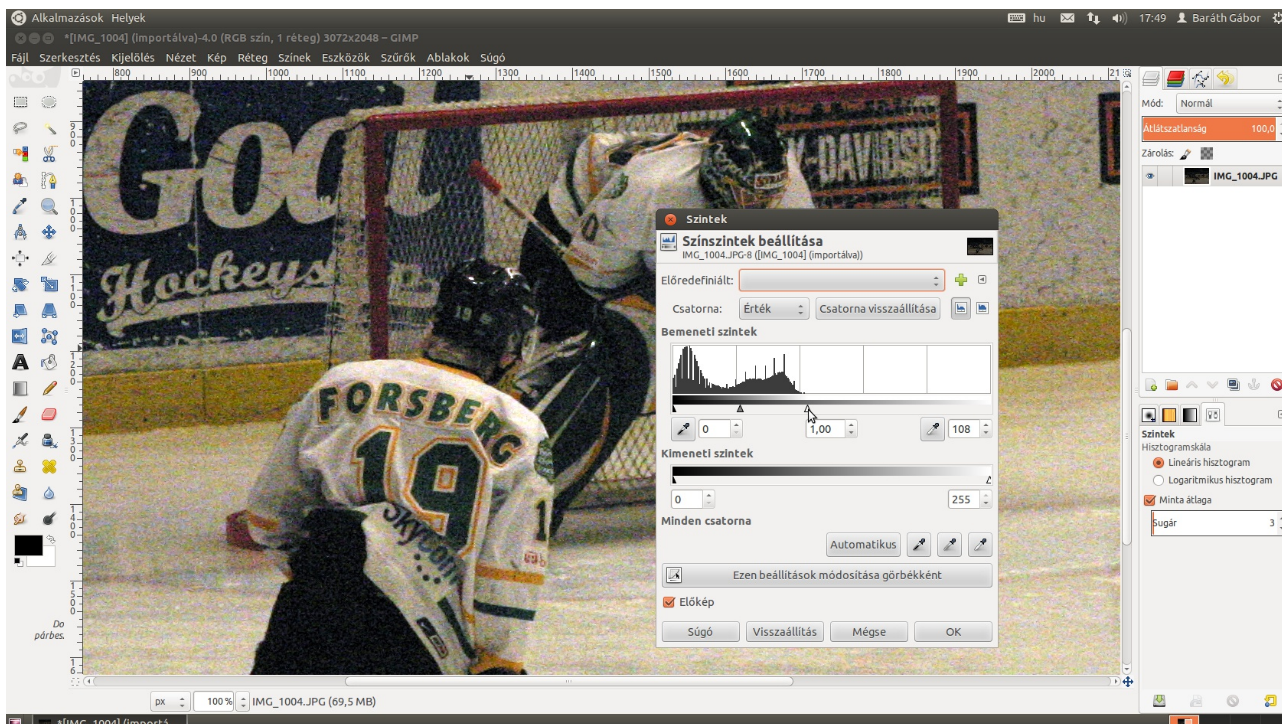


2 Ha már letöltöttük ezt a sok beépülő programot, megmutatom, hogy lehet egy kattintással fehéregyensúlyt beállítani vele. Válaszd ki a menüből a **Szűrők ▸ G'MIC** pontot, majd a megjelenő párbeszédablak középső részén navigálj a **Colors ▸ Color temperature** (színek ▸ színhőmérséklet) szűrőre. Kapcsold be az **Automatic color balance** (automatikus színegyensúly) jelölőnégyzetet, és már kész is vagy, csak az OK gombra kell kattintanod! Ez a legtöbb esetben megfelelő ered-

ményt ad. Ha mégsem, kapcsold ki a jelölőnégyzetet, és állítsd be a **Color Temperature** (színhőmérséklet) csúszkát kézzel!

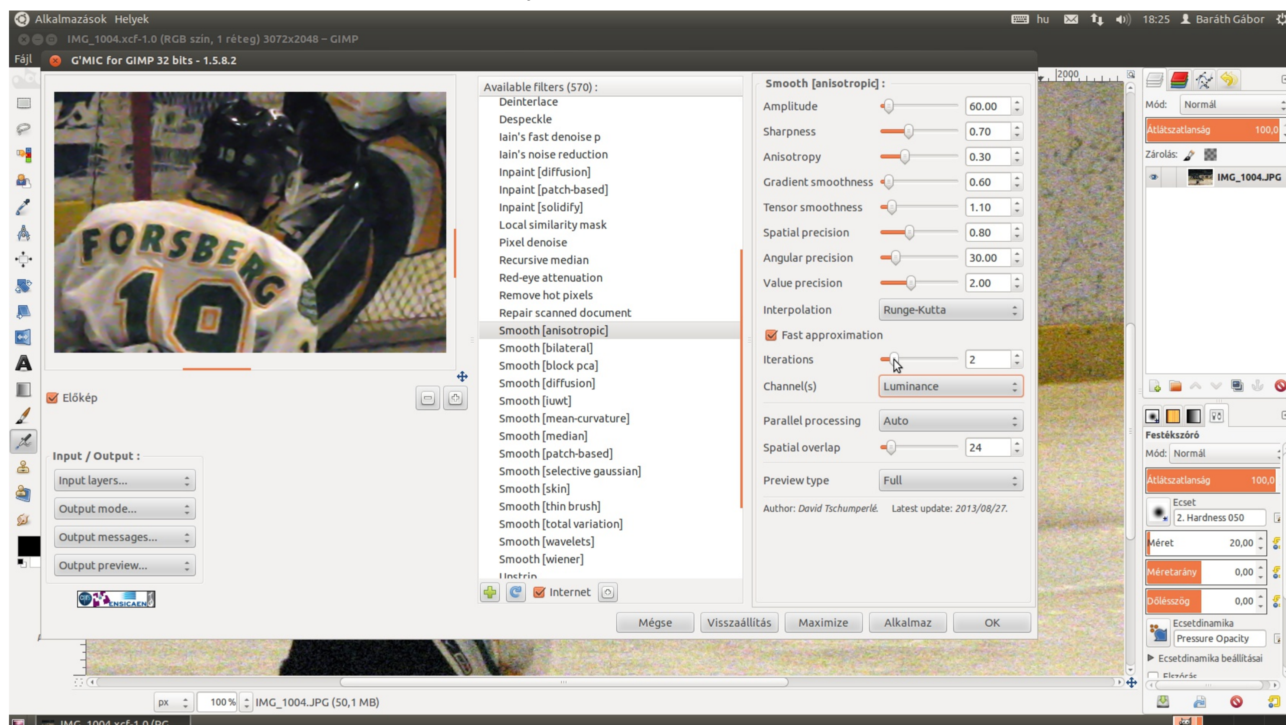


3 Most pedig kivilágosítjuk a fényképet. Válaszd a menüből a **Színek ▸ Szintek** pontot. Ha most rápillantasz a mellékelt képernyőképen látható hisztogramra, láthatod, hogy a fotón csak fekete és sötétszürke értékű képpontok vannak. Ilyen esetben (vékony vagy kontraszttalan kép) úgy tudod a fénykép kontrasztját megnövelni, hogy megfogod a hisztogram alatt található kis háromszögek közül a jobb oldali fehéret, és addig tolod balra, míg el nem éri a hisztogram végét. Jelen esetben nem kellett az árnyékokon állítani, de elképzelhető bizonyos esetekben, hogy a bal oldali fekete háromszöget is mozgatnod kell.

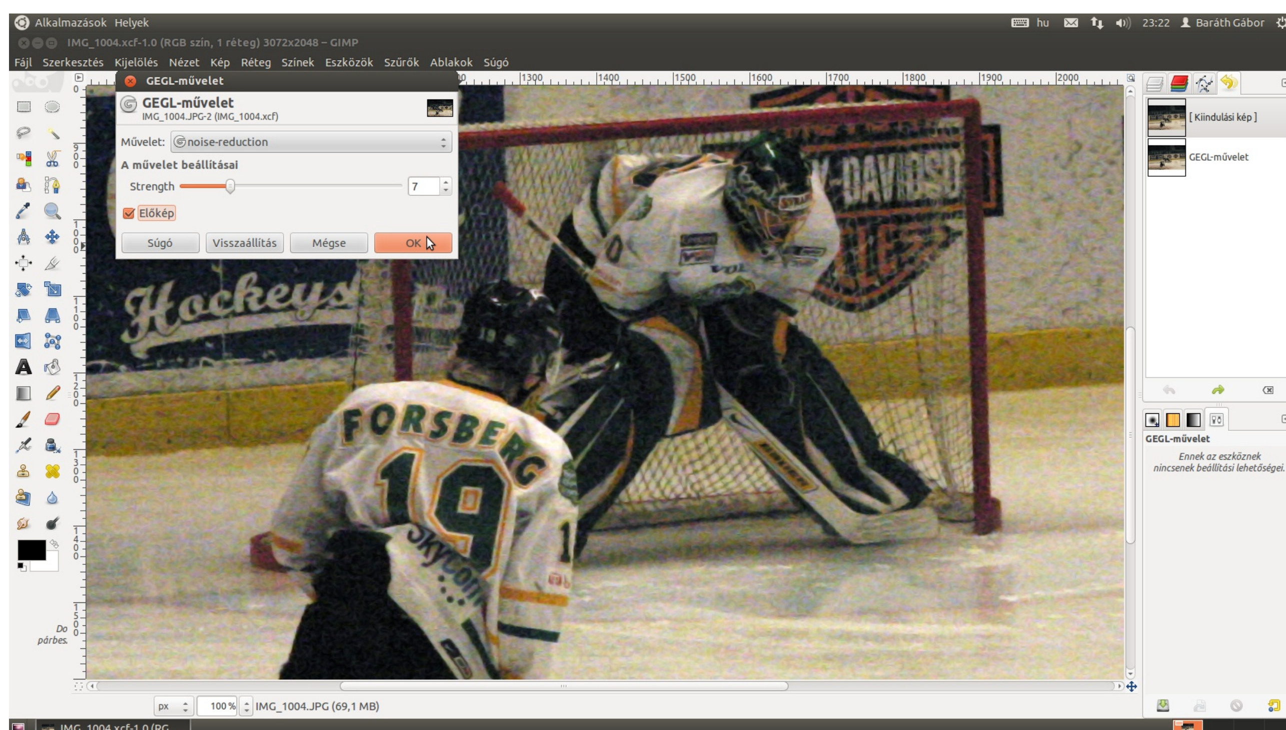


4 *(valójában már harmadszor az első lépés)* Na, eljött végre-valahára a zajszűrés ideje! Nyisd meg a G'MIC párbeszédablakát a Szűrők ▸ G'MIC menüpont kiválasztásával. Válaszd a középső osz-

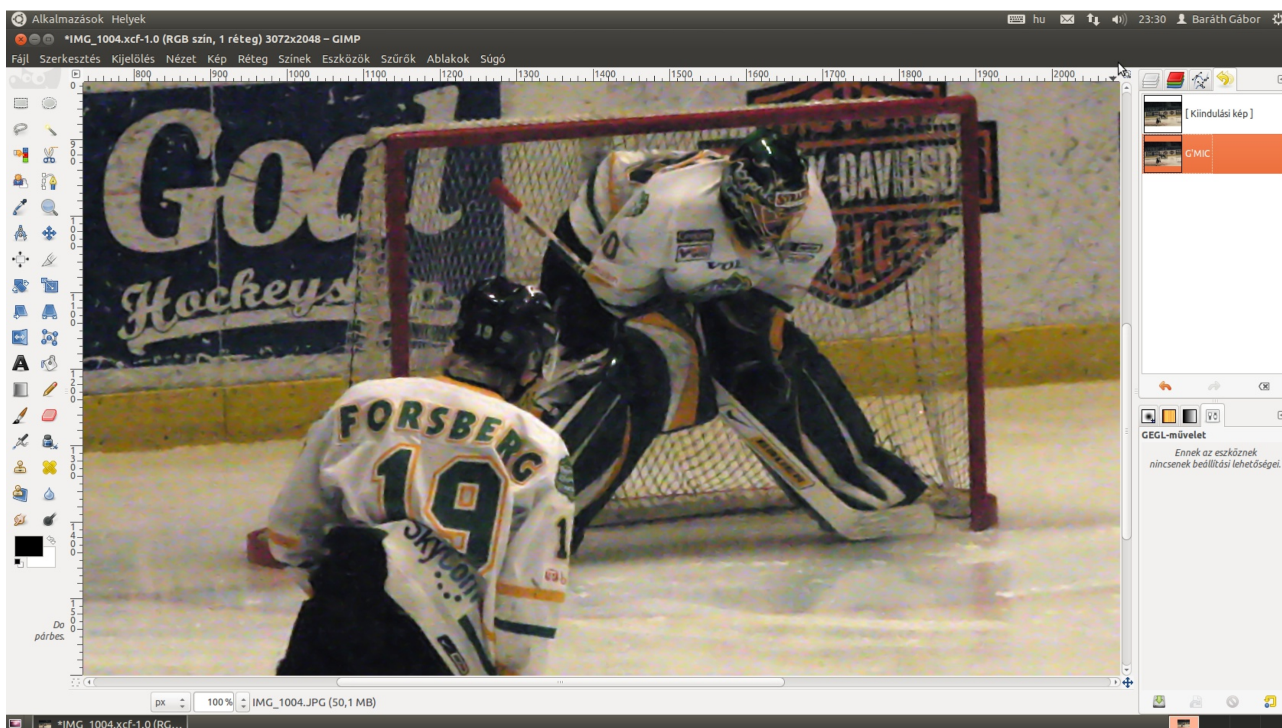
lopból a **Repair** (javítás) alatt található **Smooth [anisotropic]** (anizotrop, azaz irányfüggő elmosás) menüpontot. Nagyon erős zajú fotókon én általában ezt a metódust szoktam használni úgy, hogy az algoritmus csak a fényességcsatornán dolgozzon. Az itt látható beállítás jó kiindulópont, de érdemes minden fotó esetén kicsit eljátszani az értékekkel.



A GIMP rendelkezik egyébiránt beépített zajcsökkentő szűrővel is, ez az **Eszközök ▸ GEGL művelet** ablakban elérhető **noise-reduction** (zajcsökkentés) művelet. Érdemes neki esélyt adni, mivel általában megfelel a céljainknak. Jóval egyszerűbb algoritmust használ, ezért sokkal gyorsabban végez, mint a G'MIC, de nagy zaj esetén nem ad olyan szép eredményt. Összehasonlításként itt láthatod a zajcsökkentést, amelyet ez a beépített szűrő csinált.



És itt van az előző G'MIC eljárás eredménye.

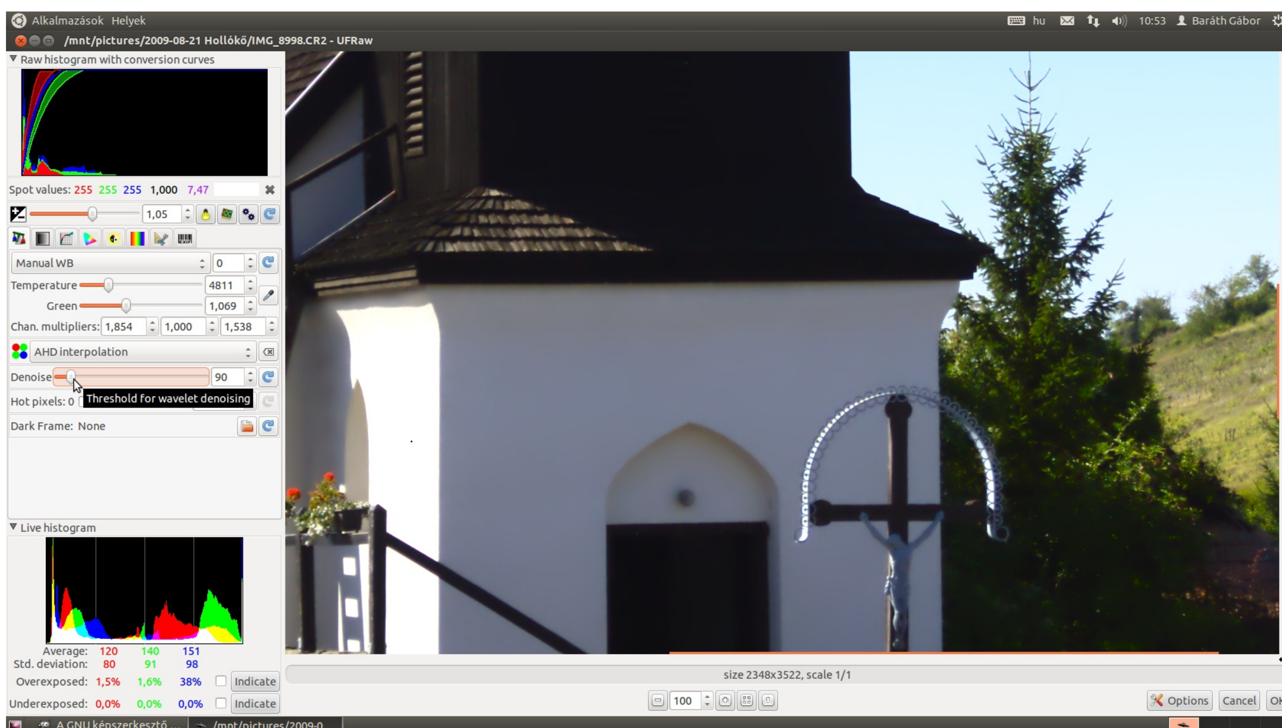

Alkalmazások Helyek
hu 23:30 Baráth Gábor
*IMG_1004.xcf-1.0 (RGB szín, 1 réteg) 3072x2048 – GIMP
Fájl Szerkesztés Kijelölés Nézet Kép Réteg Színek Eszközök Szűrők Ablakok Súgó
[Kiindulási kép]
G'MIC
GEGL-művelet
Ennek az eszköznek nincsenek beállítási lehetőségei.
px
100 %
IMG_1004.JPG (50,1 MB)
*IMG_1004.xcf-1.0 (RG...

3.16. ÉLESÍTÉS

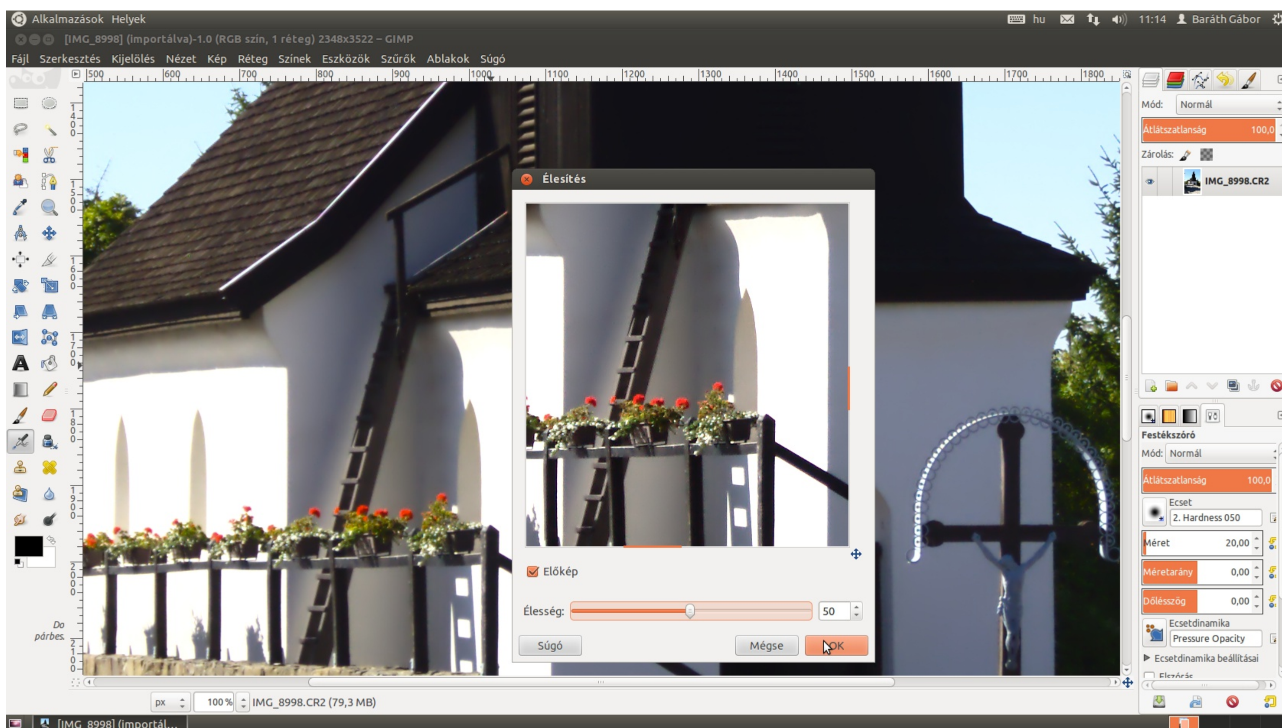
A fényképek élesítésének három fázisa van. Az első a digitális érzékelők kissé puha karakterisztikája miatt szükségessé váló felvételezéskori élesítés, amellyel visszaadhatjuk az egész fotónak azt az átlagos élességet, amelyet elvárunk. Ezt elméletileg (gyakorlatilag nem biztos, mert például az UFRAW nem támogatja az élesítést) a RAW kidolgozáskor megtesszük mi magunk, vagy a fotó JPEG-gé alakításakor a fényképezőgépünk. Ha elégedetlenek volnánk az eredménynyel, ezt az utolsó lépésben is korrigálhatjuk. A második lényeges élesítési fajta a kreatív élesítés, amikor a kép egyes kisebb darabjain élesítünk csak, hogy az átlagosan élesebbnek látsszon, mint a fotó többi része. Jó példa erre portrék esetén a szemek külön élesítése. A harmadik fajta élesítés a kimeneti élesítés, amelynek célja, hogy a kép adott méretben és papíron való nyomtatásban is ugyanolyan élesnek látsszon, mint ahogy a képernyőn látjuk.

Az élesítést érdemes 100%-os vagy nagyon nagy méretű fotók esetén 50%-os nagyításban végezni, hogy jobban lásd az eredményt. A munkafolyamat mindhárom lépésénél figyelj oda, nehogy túlélesítsd a fotót! Ha az éleknél dicsfényszerű jelenséget látsz, vegyél vissza…

1 Ha az adott fotó átlagos élessége nem lenne elég, végezd el a zajszűrést, majd a felvételezéskori élesítést. Azért érdemes zajt szűrni előbb, hogy a zajt ne élesítsd – és növeld – ezáltal. Ha nyers fotóval dolgozol, a zajszűrést az UFRAW felületén is elvégezheted a **Denoise** (zajszűrés) csúszka segítségével. Ahogy mondtam, az UFRAW nem élesít, és többek között ezért néz ki rosszabbul az így feldolgozott fotó, mint amit egy másik nyerskép-előhívóval dolgozol ki. Persze nem sokáig, hiszen a GIMP segítségével rögtön javítani fogjuk.



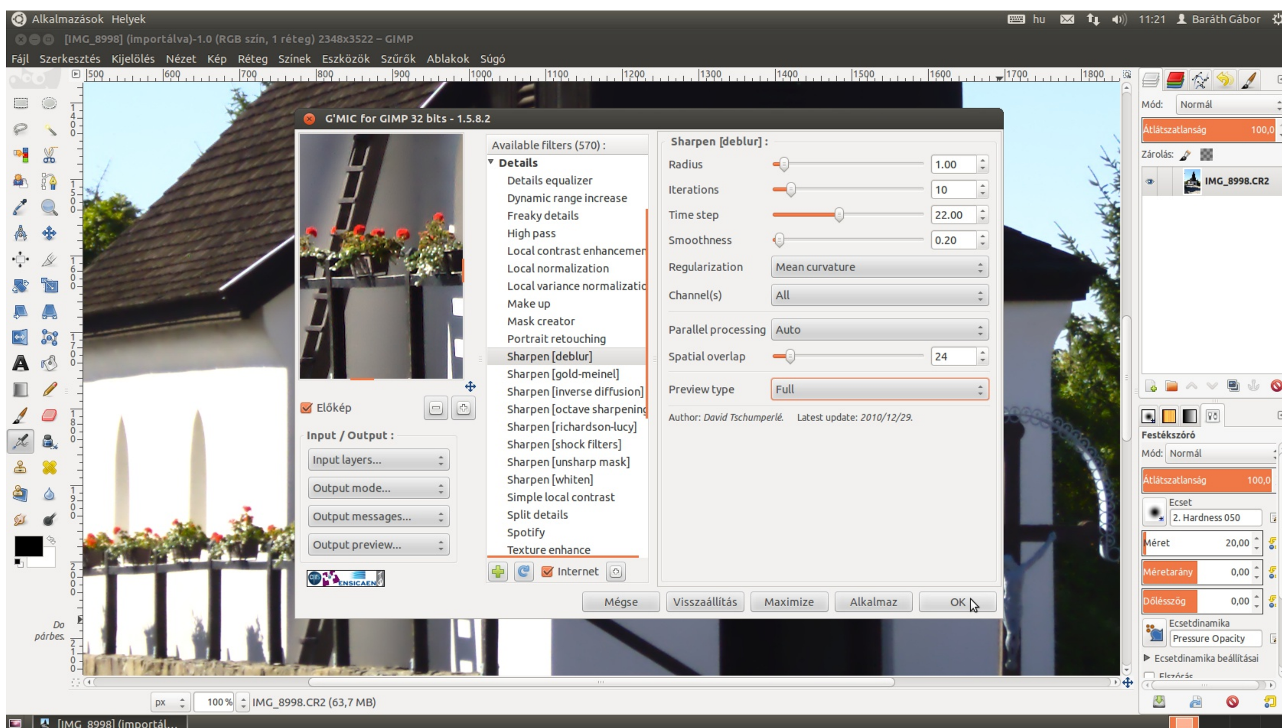
2 Élesítésre többféle lehetőség is van a GIMP-ben, ezek közül most hármat mutatok be. Az első, legegyszerűbb, de a legkevésbé szép eredmény hozó a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Élesítés…** pont alatt található a menüben. Itt egyetlen csúszka segítségével állíthatod be a kívánt élességet.



2 *(megint)* A következő lehetőség a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Életlen maszk…** szűrő használata. Az életlen maszk – nevével ellentétben – egy élesítési eljárás, melyet 1930 óta használnak a fotográfiában. Az elve az, hogy egy elmosott pozitívot használnak maszkként a negatívhoz, amelytől a kép élesebbnek tűnik. Ez tehát nem igazi élesítési eljárás, csak a szemünket – és azon keresztül az agyunkat – veri át.

A digitális utómunkák során használatos életlen maszk szűrő készít egy másolatot a képről, amelyen Gauss-elmosást végez, ezt összeveti az eredeti képpel, és ott, ahol a felhasználó által megadott küszöbértéknél nagyobb a különbség, elvégzi a két kép különbségének kiszámolását. Ilyen egyszerű. Ehhez három értékre van szüksége, az első a **sugár**, amelynek 0,8 és 2 közötti alapértéket javasolok, a második a **mérték**, amelyhez egy átlagos digitális fotó esetén 0,85 körüli érték javasolt, a harmadik pedig a **Küszöbérték,** amelyet hagyhatsz kezdetben 0-n. Ez utóbbi csúszkát akkor érdemes átállítanod, ha zajos fotóval dolgozol, így kicsi különbségek esetén – vagyis ahol csak zaj, és nem él van a fotón – nem fog élesíteni.

2 *(harmadszor)* Ha telepítetted a G'MIC kiterjesztést, akkor megvan a precíz megoldás is a problémára, úgy hívják, hogy **Sharpen [deblur]**, avagy élesítés a homályosság megszüntetésével (ugye mennyivel szebb, és főleg hosszabb így magyarul?). Ez az algoritmus valóban arra készült, hogy a digitális fényképezőgép érzékelői által készített, kissé homályos fotót a kép fizikai paramétereinek vizsgálatával élesebbé tegye. Válaszd ki a **Szűrők ▸ G'MIC…** menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakban a **Details** (részletek) alatt található **Sharpen [deblur]** opciót. Természetesen ennek a módszernek a beállítása a legbonyolultabb, úgyhogy kiindulásnak használd a képről leolvasható értékeket, és kísérletezd ki az adott fotónak legjobban megfelelő beállítást!

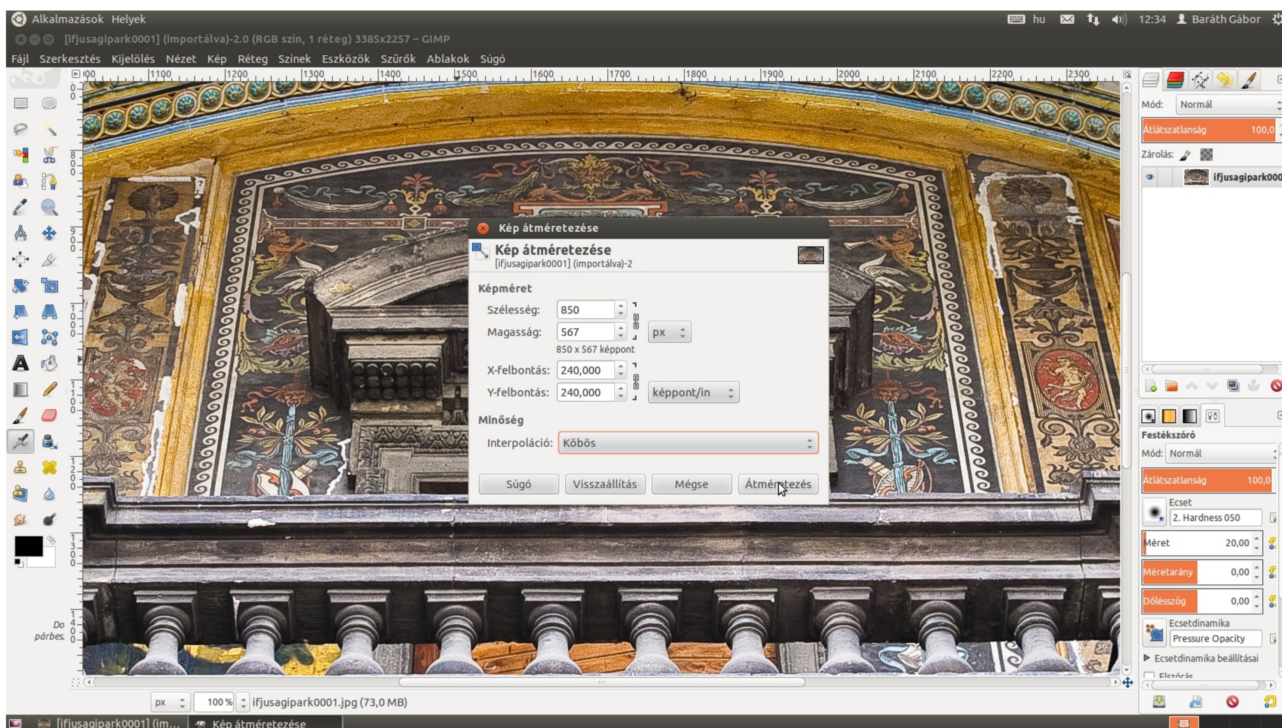


3 Kreatív élesítés. Erre a női portré retusálásának leírásában láthattál példát. Ilyenkor általában az első két élesítési lehetőség egyikét használjuk, és egy rétegmaszk segítségével rejtjük el a réteg azon részeit, amelyeket nem szeretnénk élesíteni. Ha nem vágod, miről beszélek, lapozz vissza (vagy kattints ide) a női portréhoz!

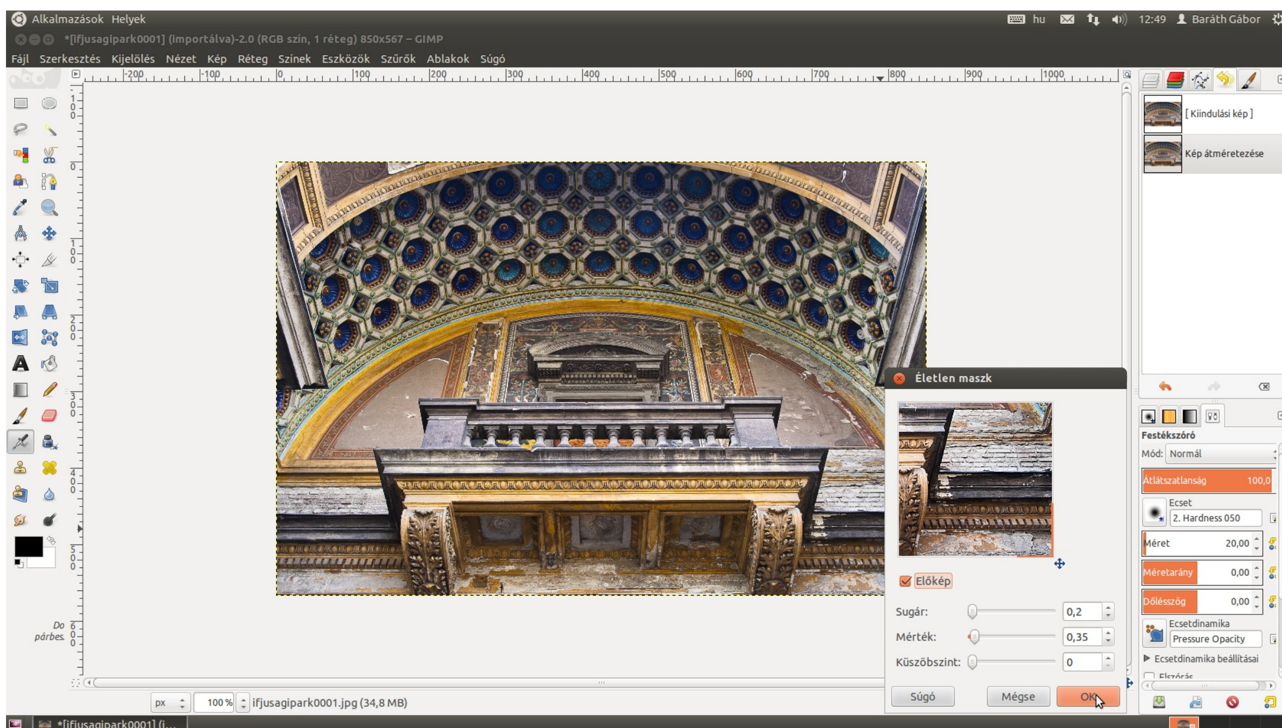
4 Kimeneti élesítés. Erre a lépésre azért van szükség, mert az élesség érzetét meglehetősen sok tényező befolyásolja. Először is a kép mérete, és a távolság, ahonnét nézed. Aztán a hordozóanyag, a nyomat felbontása, és maga a nyomtató is, de ha csak webre optimalizálsz egy képet, és összenyomod, akkor is más lesz az élesség érzete. Bonyolultnak hangzik? Ez azért van, mert az is. Két dolgot tehetsz. Az egyik, hogy nem veszel tudomást a dologról, és kihagyod a kimeneti élesítést. A másik, hogy a következő ökölszabályokból indulsz ki...

Webre vagy e-mailre optimalizálás

1 Válaszd ki a menüből a **Kép ▸ Kép átméretezése** pontot, és méretezd át a fotót! Web esetén 500 és 1000 képpont közötti **szélesség** értéket, vagy 700 képpont körüli **magasság**ot érdemes beállítani, majd az **Átméretezés** gombra kattintani. Fontos, hogy ellenőrizd a **szélesség** és a **magasság** értékeket összekötő láncot! Ha ez össze van kapcsolva, azt jelenti, hogy elég az egyik értéket megadni, a GIMP ki fogja számolni a másikat, úgy, hogy a kép oldalarányai ne változzanak.



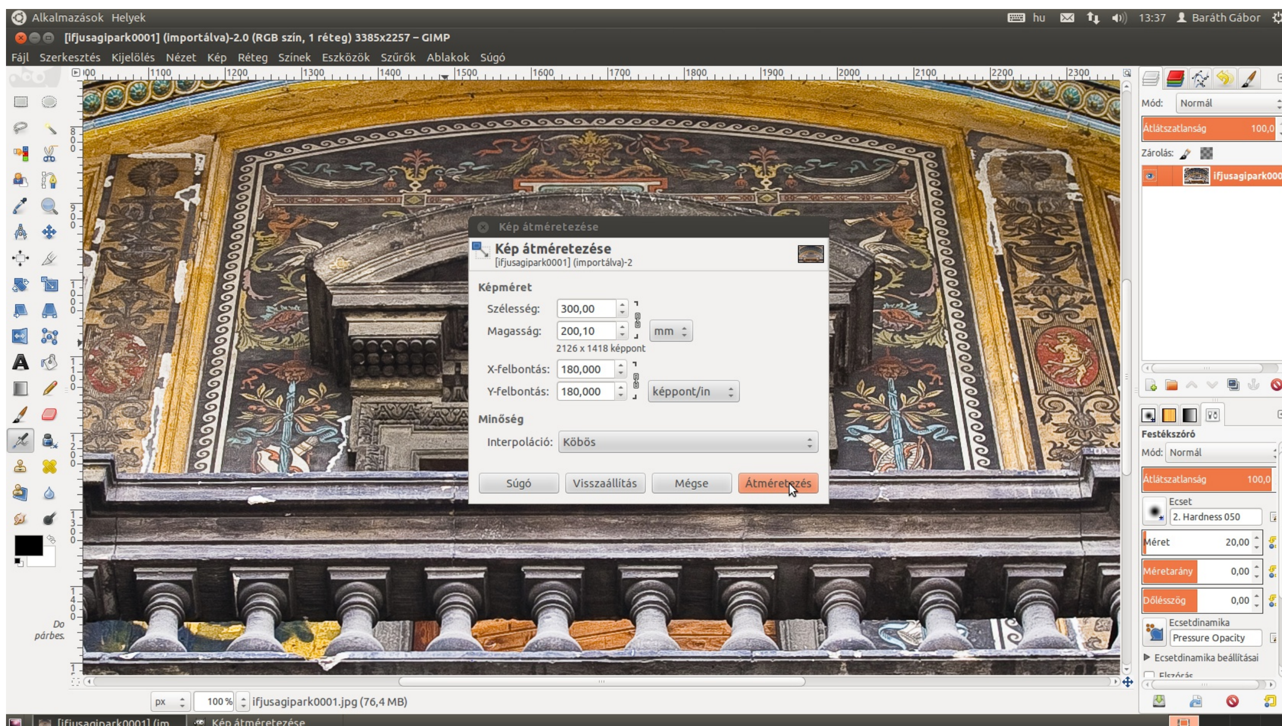
2 Most következik a plusz élesítés, hogy a képernyőn megjelenő kisméretű fotó hasonló élesség-érzetet keltsen, mint az eredeti. Ehhez válaszd ki a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Életlen maszk...** menüpontot, majd adj meg a sugárnak 0,2–0,3 körüli, a mértéknek 0,3–0,4 körüli értéket. Ha a párbeszédablakot – a címsorának megfogásával – az adott hely mellé húzod, a képen könnyen ellenőrizni tudod a változást.



Nyomtatás előkészítése

1 Először is készíts egy megfelelő méretű fotót a **Kép ▸ Kép átméretezése** párbeszédablak segítségével. Az **X** és **Y felbontás**nál adhatod meg, hogy milyen felbontásban szeretnél nyomtatni – én most 180 dpi-t (dot per inch, azaz képpont/hüvelyk) választottam –, majd a **Szélesség** vagy a **Magasság** mező kitöltésével állítsd be a kép méretét! Ugye emlékszel még, ha a két mező össze van láncolva, akkor elég az egyiket kitölteni, a másikat a GIMP automatikusan számolja.

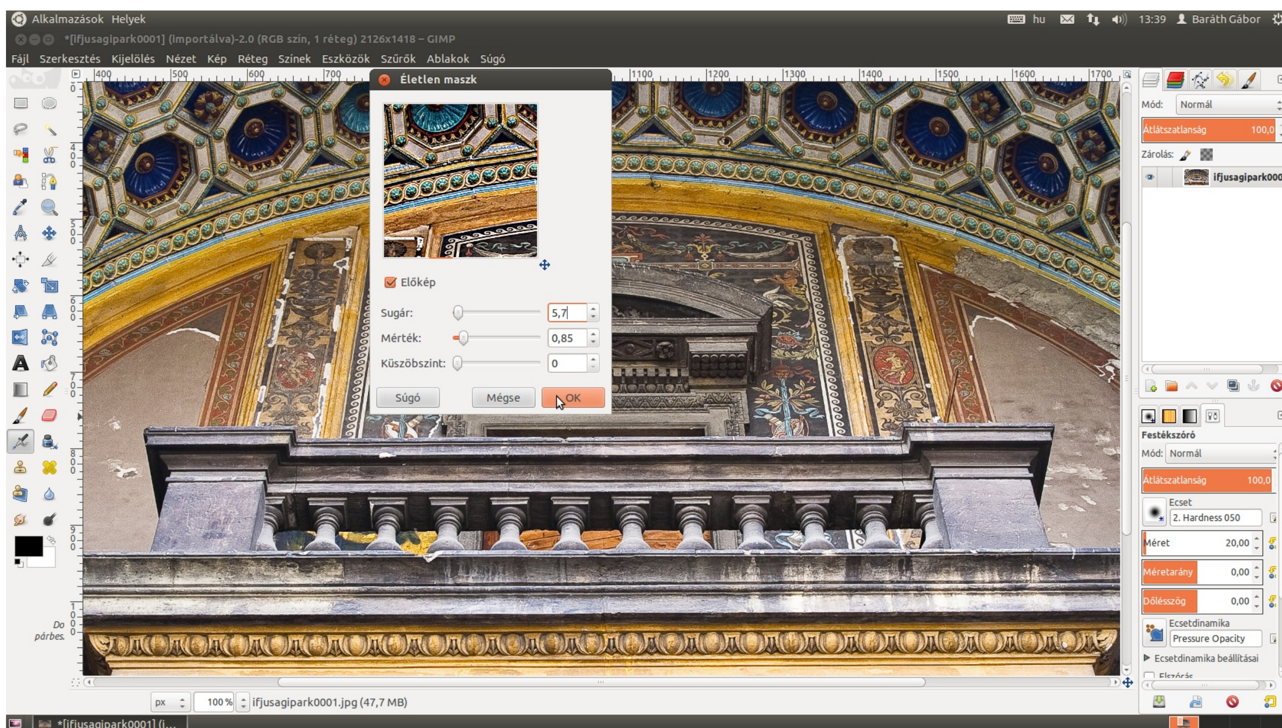
Figyeld meg, hogy a **Magasság** beírómező után a mértékegységet átállítottam mm-re, vagyis az **Átméretezés** gombra kattintva egy 300 mm×200 mm-es fotót fogunk kapni 180 dpi-s felbontásban!



2 Ez némiképpen keményebb dió, mint a képernyőre való optimalizáció, mivel ahogy azt már említettem, sokkal több tényezőtől függ az eredmény. Matt papír általában erősebb kimeneti élesítést kíván, mint a fényes, de a fő szempont az, hogy mekkora távolságról fogod nézni a kész fotót, és hogy milyen felbontást használsz a nyomtatáshoz. Álljon itt egy kis táblázat néhány alapértékkel:

Kép mérete (felbontása)	Megtekintési távolság	Életlen maszk sugara
10×15 cm fénykép (360 dpi)	25 cm	1,4
20×30 cm fénykép (180 dpi)	1 m	5,7
20×30 cm fénykép (180 dpi)	1 m	2,8

A legjobb, amit tehetsz, hogy nyomtatsz egy részletet a fotóból, és megnézed, hogy élesebb vagy kevésbé éles eredményt szeretnél látni, majd teszel egy újabb próbát, és ezt addig ismétled, amíg az eredmény megfelelő nem lesz.


Alkalmazások Helyek
*[ifjusagipark0001] (importálva)-2.0 (RGB szín, 1 réteg) 2126x1418 – GIMP
Fájl Szerkesztés Kijelölés Nézet Kép Réteg Színek Eszközök Szűrők Ablakok Súgó
Életlen maszk
Előkép
Sugár: 5,7
Mérték: 0,85
Küszöbszint: 0
Súgó
Mégse
OK
Mód: Normál
Átlátszatlanság 100,0
Zárolás:
ifjusagipark0001
Festékszóró
Ecset
2. Hardness 050
Méret 20,00
Méretarány 0,00
Dőlésszög 0,00
Ecsetdinamika
Pressure Opacity
Ecsetdinamika beállításai
ifjusagipark0001.jpg (47,7 MB)
*[ifjusagipark0001] (i...



FEKETE-FEHÉR FOTÓK KIDOLGOZÁSA

A fényképek kezdetben csak a fény mennyiségét tudták rögzíteni, a színét nem. A különböző nagyítási eljárások különböző színű nyomatokat eredményeztek, a cianotípia például a kék árnyalataiból állt, de természetesen a legtöbb eljárás a szürke árnyalatait használva rajzolta meg a képet. Az elkészült nyomatot utólag színezték különféle vegyi anyagokkal, de egy időben (a színes film elterjedése előtt) divat volt kézzel kifesteni a fekete-fehér képet az eredetihez hasonló színűre.

A fotósok és fotóművészek körében a mai napig nagyon kedvelt a fekete-fehér képek készítése, mert ezzel a fény és árnyék viszonyát jobban előtérbe helyező alkotások készíthetők. A színek hi-

ányában a kompozíció egyik alapeleme a kontraszt, amely kizárólag a fény–árnyék (és természetesen a téma tartalmából adódó) kontrasztra korlátozódik.

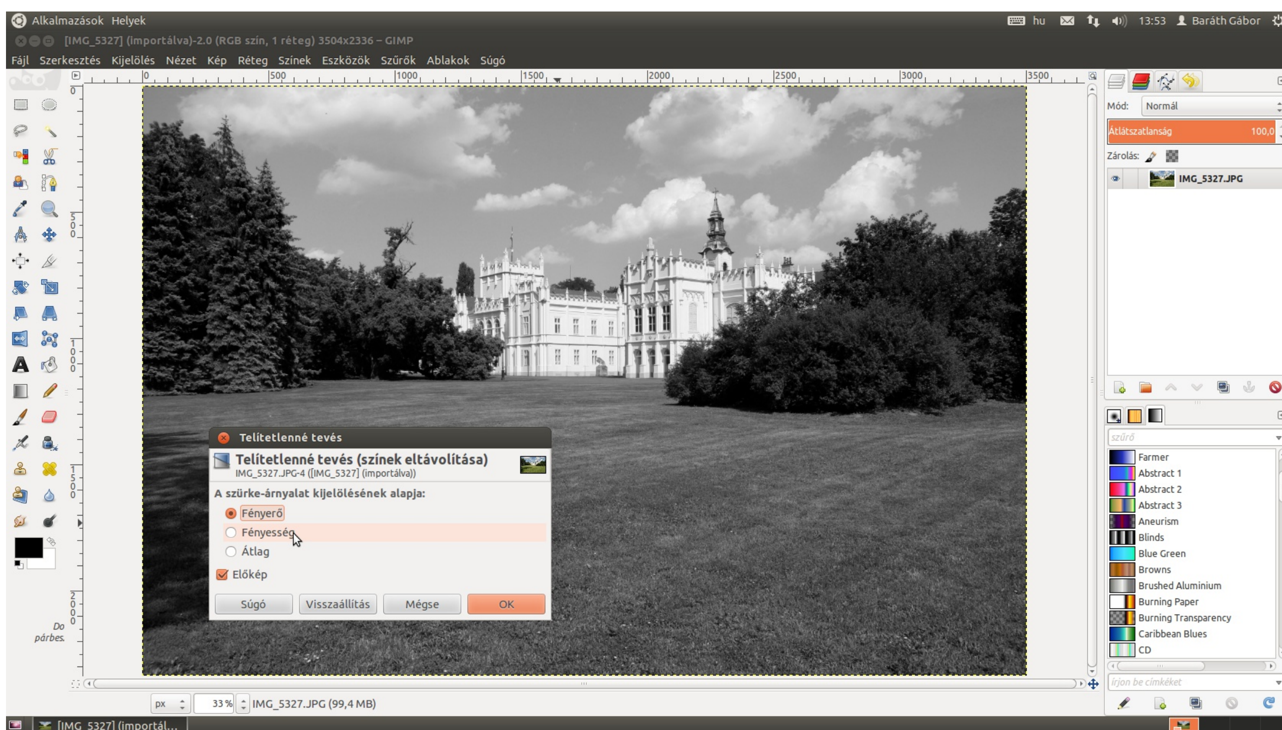
A következő fejezetben azokkal az eljárásokkal ismerkedhetsz meg, amelyek segítségével digitális fotóidból fekete-fehér képeket készíthetsz. Később ebben a fejezetben beszélek még egyéb fekete-fehér képekre vonatkozó kreatív technikákról is, mint amilyen például a szelektív deszaturáció, amikor a színes képnek csak egy része fekete-fehér, és pár más fekete-fehér képeken alapuló technikákról is. Mielőtt azonban belefognánk, dióhéjban elmondom, hogyan is fotózz, ha fekete-fehér fotókat szeretnél készíteni.

A mai digitális gépek többsége ugyan tud fekete-fehér képet is készíteni, ha azonban ezt a funkciót használod, elveszted az utólagos beállítási lehetőségek nagy részét, ezért azt javaslom, hogy fotózz ugyanúgy, ahogy akkor szoktál, amikor színes végeredményt szeretnél kapni!

Ilyenkor azonban – főleg gyakorlatlan szemnek – meglehetősen nehéz kikövetkeztetni, hogy is fog a kép monokrómban kinézni. Ha általában nyers (raw) formátumú képeket készítesz, és szeretnéd azonnal megítélni, hogy a kész kép nagyjából hogy fog festeni fekete-fehérben, bekapcsolhatod a fekete-fehér módot a gépeden. Nyers képformátum esetén a színes kép változatlan marad, csak a fényképezőgép LCD kijelzőjén látszik monokrómnak, így nem veszted el a későbbi feldolgozás lehetőségét. **JPEG formátum esetén viszont a kép visszafordíthatatlanul fekete-fehér lesz!**

4.1. EGYSZERŰ SZÜRKEÁRNYALATOS ÁTALAKÍTÁS

A deszaturáció, vagy a GIMP magyar szóhasználatában **telítetlenné tevés** – amely minden bizonnyal a színtelítettség elvesztésére utal – a legegyszerűbb fekete-fehérré alakítási forma, és épp ezért a legkevésbé szemet gyönyörködtető képet adja. Nem csinál mást, mint eltünteti a színinformációkat a képről, így csak az egyes pontok világossága marad meg. Elérheted a **Színek ▸ Telítetlenné tevés** menüpont kiválasztásával. A megjelenő párbeszédablakon háromféle számítási módszer közül választhatsz, amelyek a következőként számítják ki a szürke árnyalatait: 1. **fényerő**: ½ × (max(R, G, B) + min(R, G, B)); 2. **fényesség**: 0,21 × R + 0,72 × G + 0,07 × B és 3. **átlag**: (R + G + B) : 3. Ha ebből nem vágod rögtön, hogy milyen lesz az eredmény, ne csüggedj, csak próbáld nyugodtan végig a lehetőségeket, és maradj annál, amelyik a legjobban tetszik!



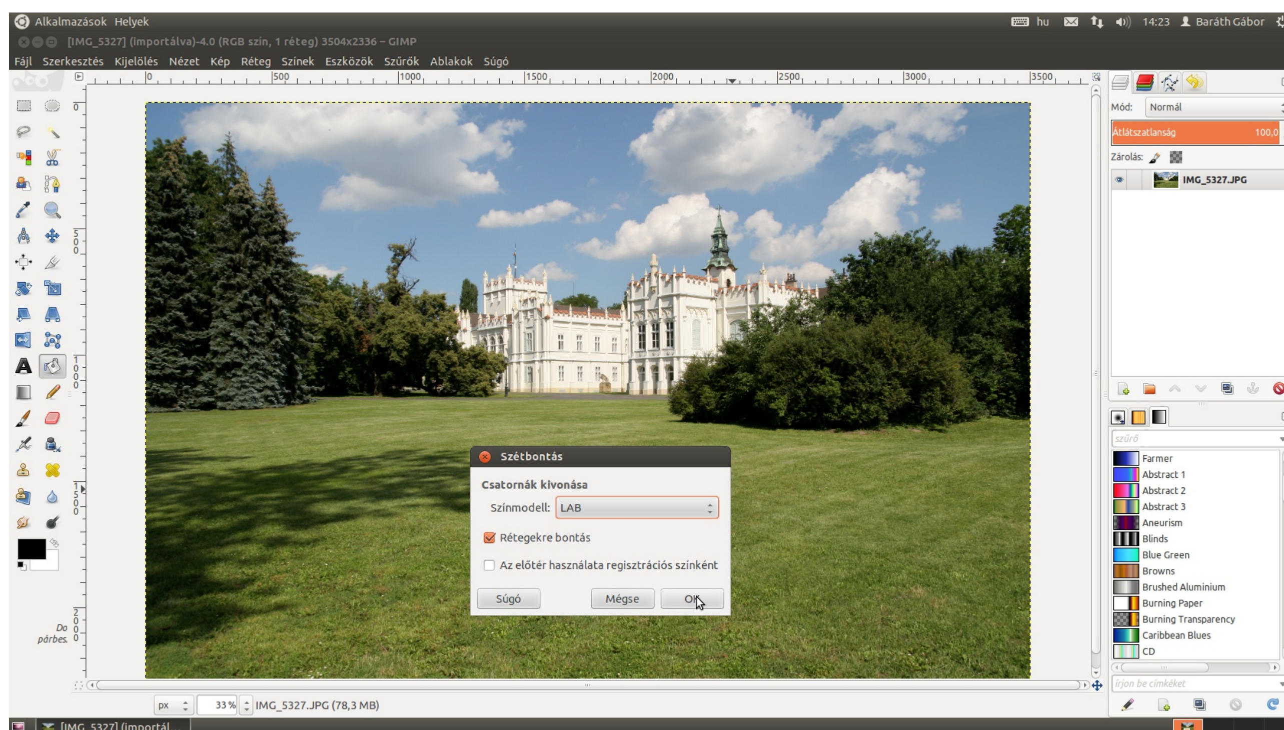
Megjegyzem, hogy a GIMP lehetőséget ad a fényképek szürkeárnyalatos átalakítására, amely a **Kép ▸ Mód ▸ Szürkeárnyalatos** menüpont kiválasztásával érhető el. Ez az módszer pontosan ugyanazt az algoritmust használja, mint az előzőekben leírt „fényesség”, így az eredmény is pontosan ugyanaz lesz, mint amit ott elérhetsz.

Ezzel akár be is fejezhetném ezt a fejezetet, de van még a tarsolyomban pár ennél jobb, szebb eredményt adó, jobban testre szabható fekete-fehér átalakítási lehetőség is. Hidd el, még messze nem vagyunk kész, megéri tovább olvasni!

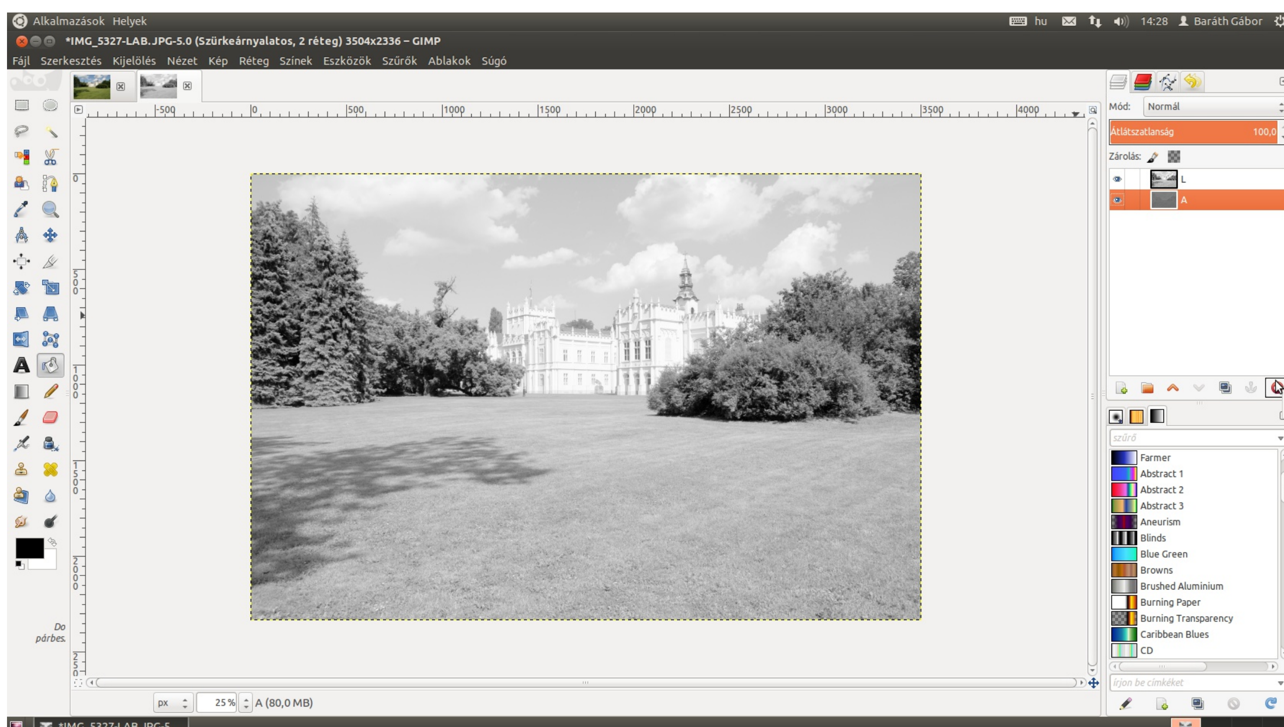
4.2. LAB SZÍNMÓD

A következőkben egy másik fekete-fehér konverziós lehetőséget mutatok be, ezúttal a LAB színmód használatával. Az LAB – a névelőből következően *elábé*nek kell kiolvasni, atom műveltek ejthetik *elébí*nek is – színmódot a színes tévéadásokhoz dolgozták ki. Azokban a régi szép időkben, mivel sokaknak nem volt színes tévéjük, de szerették volna legalább a fekete-fehér változatát élvezni a műsornak, olyan jelet kellett adni, amiben megvolt ez az információ és a színinformáció is. Az LAB színmód csatornái ezért sorrendben a következőek: L, mint fényerő; A, mint a zöld és bíbor különbségi jele; B, mint a kék és sárga különbségi jele. Ebből nekünk most csak az L csatornára lesz szükségünk.

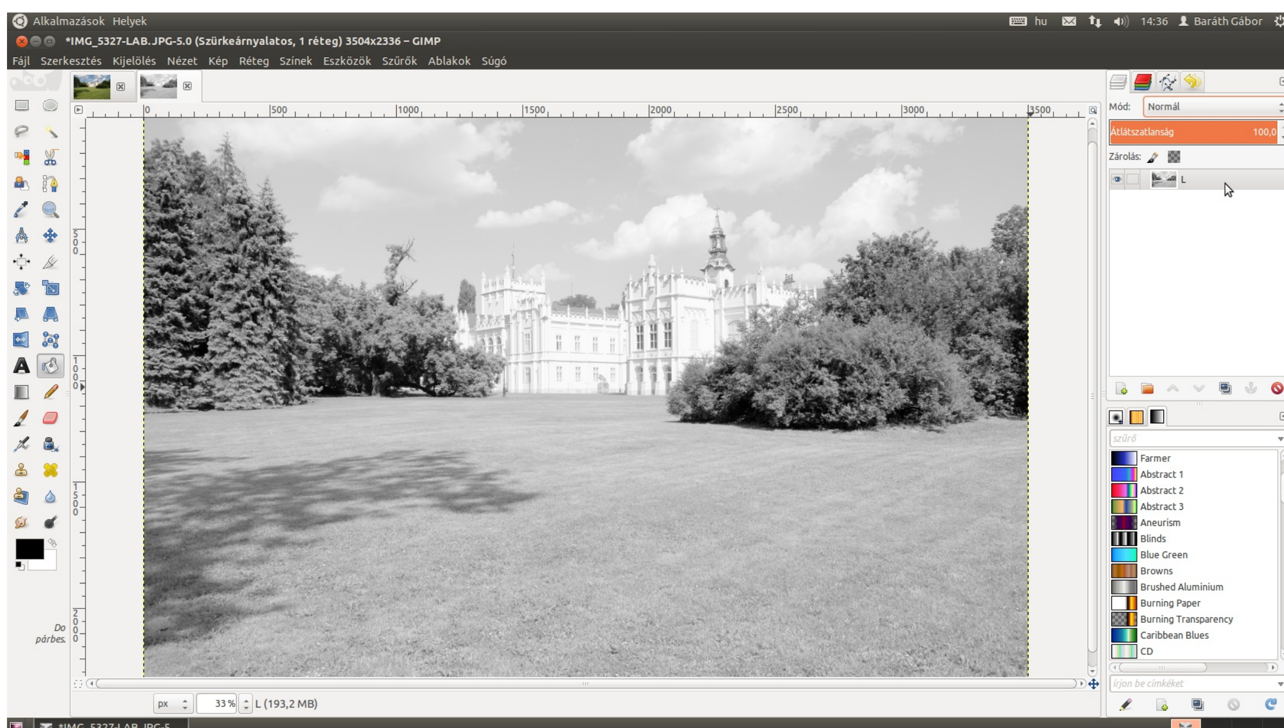
1 Először is töltsd be a fekete-fehérré alakítani kívánt képet (remélem, már vágod, Ctrl+O, majd a megjelenő párbeszédablakban kiválasztani a megfelelő fájlt, és leütni az ↵ billentyűt)! Ezek után válaszd ki a **Színek ▸ Komponensek ▸ Szétbontás** menüpontot. A megjelenő beállítóablakban válaszd ki a színmódok közül az LAB-t, és jelöld be a rétegekre bontást!



Ekkor a GIMP előállít egy új dokumentumot, melynek rétegei az LAB színmód L (fényesség), A (bíbor-zöld különbség), B (kék-sárga különbség) csatornái lesznek. Figyeld meg, fent egy új fül jött létre, mivel most nem az eredeti képen, hanem egy másik dokumentumon dolgozunk.



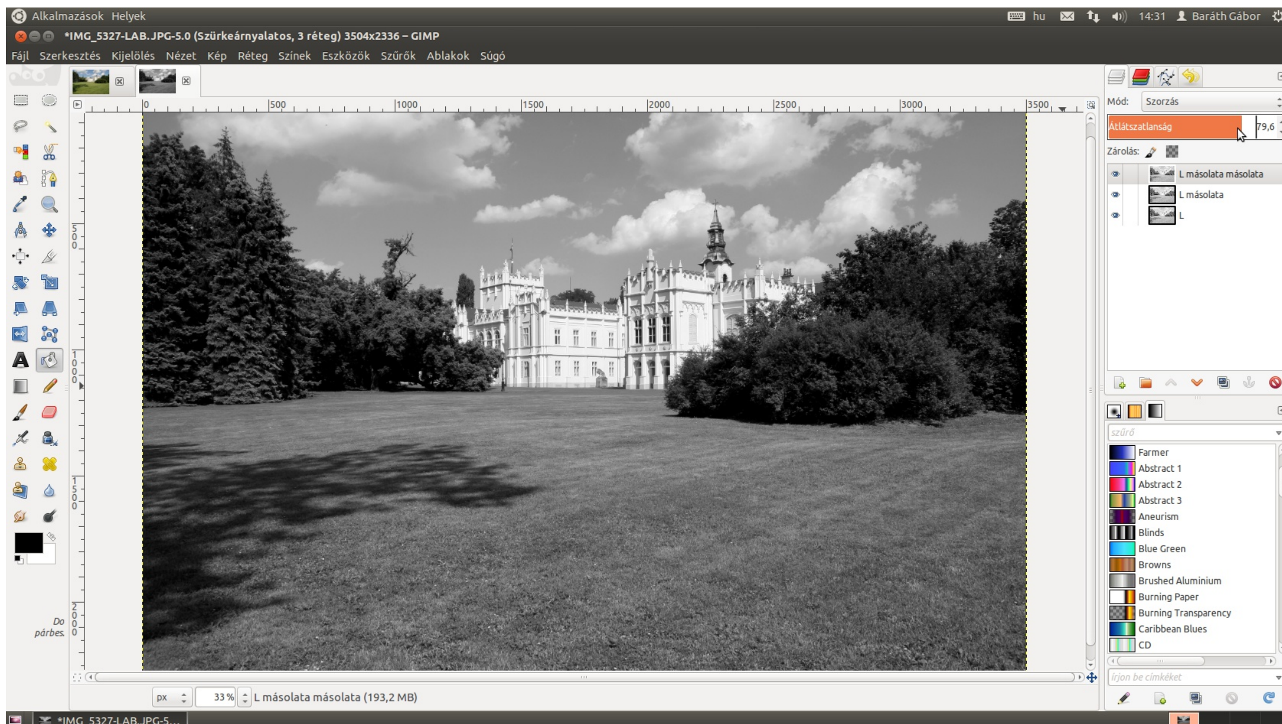
2 Mivel fekete-fehér képet kívánunk készíteni, az A és B csatornára nem lesz szükségünk, dobd ki őket a kukába nyugodtan. Ezt megteheted úgy is, hogy a réteget rávonszolod az **Ezen réteg törlése** ikonra (🚫), vagy csak rákattintasz a réteg kiválasztása után, sőt úgy is, hogy az adott rétegen lenyomod a jobb oldali egérgombot, majd a megjelenő helyi menüből kiválasztod az **Ezen réteg törlése** menüpontot. Mindegy, csak töröld már le őket! Kész? Na.



3 Az eredmény ugyan nem tűnik kecsegtetőnek, de nyugodtan elkezdhetsz kecsegni, mert most jön egy olyan trükk, amelyet egyébként bármelyik fekete-fehérré alakítás után alkalmazhatsz, és hipp-hopp nagyszerűen kinéző fotót farag ebből a szánalmasan fakó képből. Ehhez le kell másolnod az L réteget a rétegek paletta alján található **Másolat készítése és hozzáadása** ikonra (🗐) kattintással. Természetesen használhatod a Ctrl + ⇧ + D gyorsbillentyűt is.

Ezek után a rétegek paletta tetején található legördülő listában állítsd a réteg összhatás módot **szorzás**ra. Ha még mindig világos volna a kép, ismételd meg az eljárást még egyszer! Amikor

már túl sötét a kép, a legfelső réteg átlátszóságát csökkentsd addig, amíg a kép megfelelő árnyalatú nem lesz!



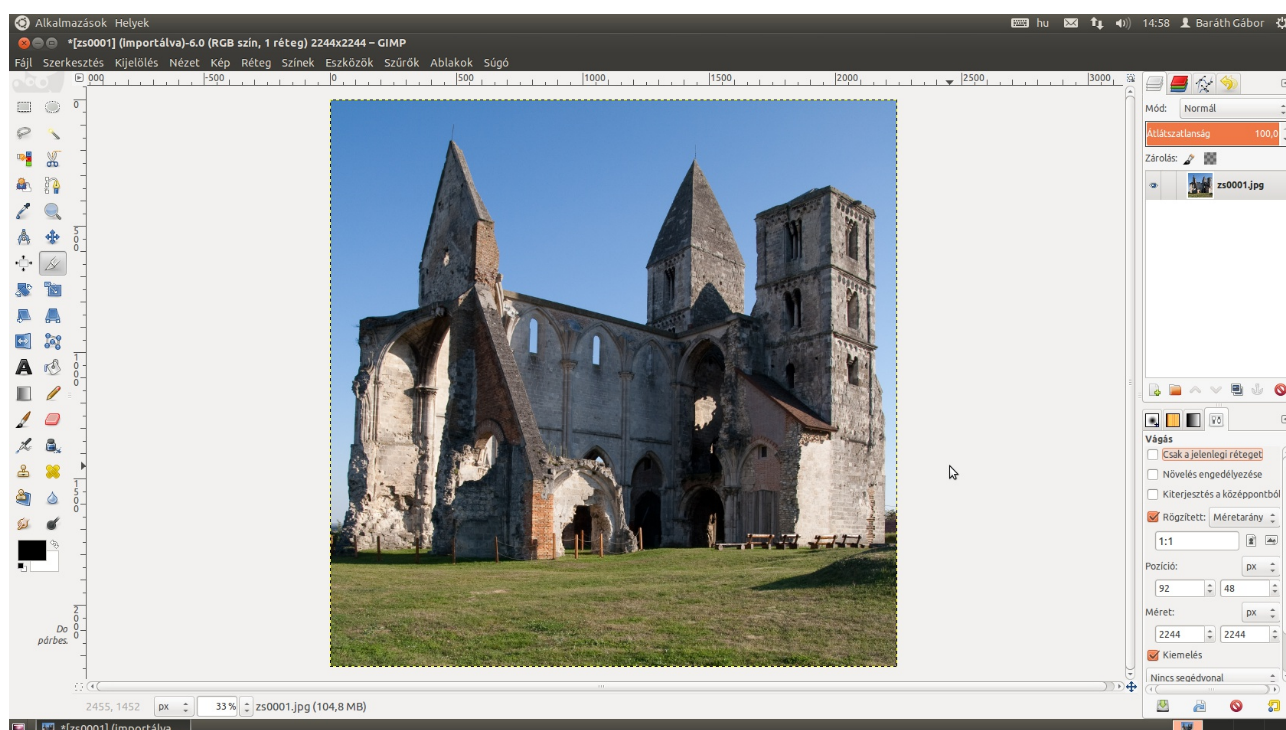
Ha a kiindulási kép túl sötét lenne, mindent tégy ugyanígy, kivéve, hogy ebben az esetben a réteg összhatás módot **osztás**ra kell állítani.

4.3. GRADIENSTÉRKÉP

A gradienstérkép (angolul gradient map), vagy ahogy magyarul nevezik, a színátmenet-leképezés az egyik legegyszerűbb módszer színes fotók szép kontrasztos fekete-fehér képpé alakítására.

A módszer érdekessége, hogy nem csak fekete-fehér fotók készíthetők a segítségével, hanem telt, fekete-fehérnek tűnő képek és egyéb kreatívan kiszínezett fotók is.

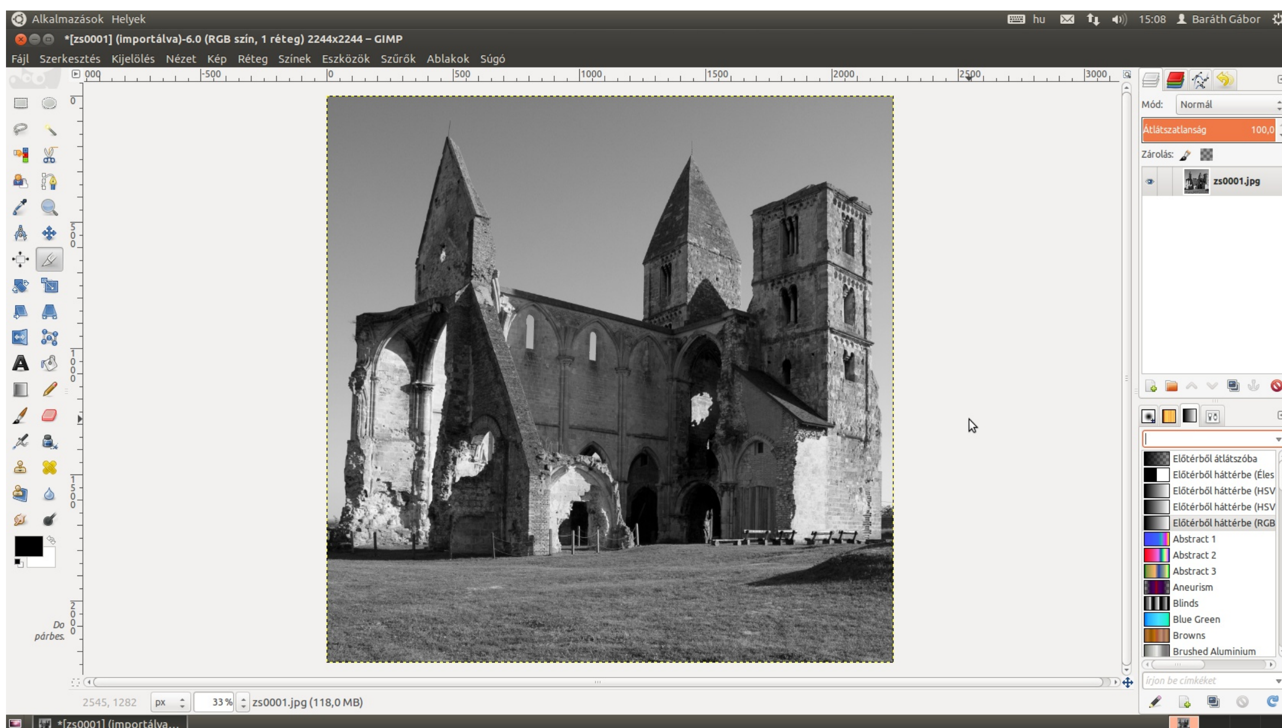
1 Töltsd be a képet, amelyet fekete-fehérré szeretnél alakítani! Én most egy zsámbéki romtemplomról készült színes képpel fogok dolgozni, amelyet gyorsan négyzet alakúra is vágtam. Figyeld meg a jobb alsó sarokban található eszközbeállítások ablakon a **Rögzített Méretarány** előtti pipát, és az utána következő 1:1 értéket! Ezek biztosítják, hogy a levágott kép pontosan négyzet alakú legyen.



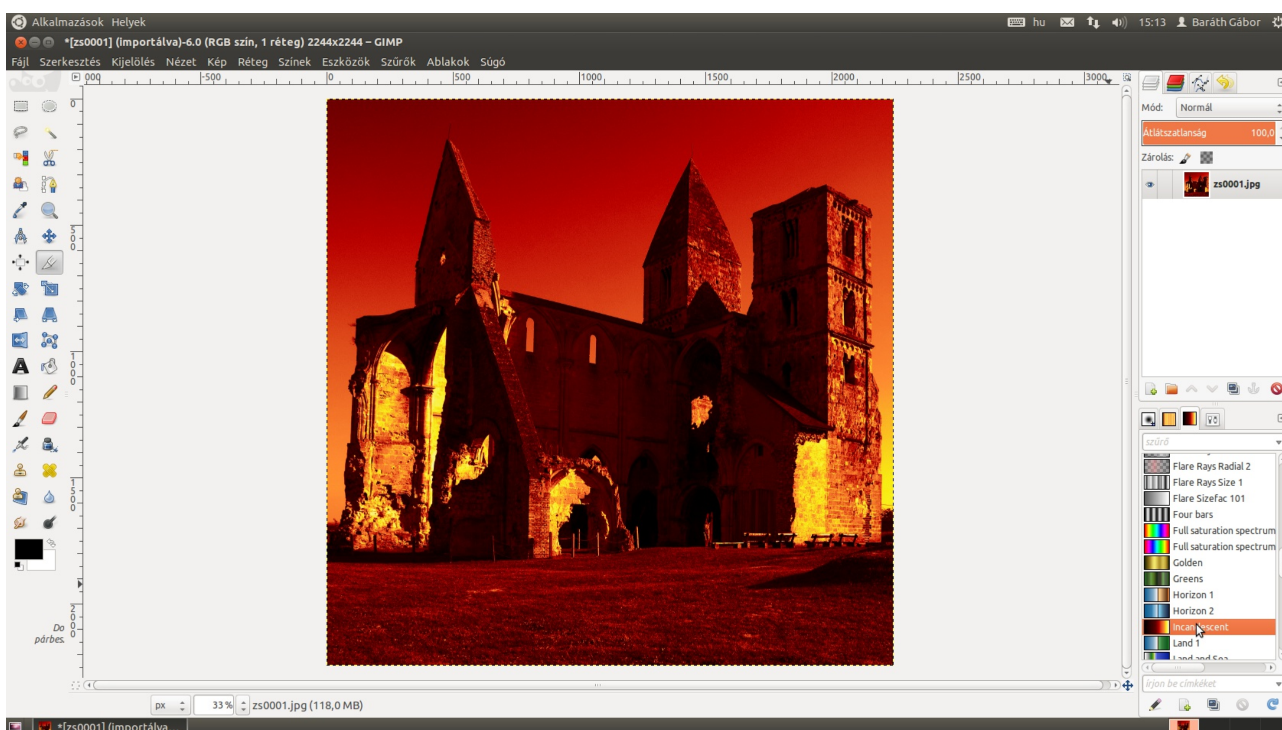
2 Győződj meg róla, hogy a színpalettán kiválasztott színek a fekete és a fehér. Ha nem látod a színpalettát a jobb alsó sarokban, ne csüggedj, az **Ablakok ▸ Dokkolható párbeszédablakok ▸ Színek** menüpont kiválasztásával előcsalogathatod!

Most már nincs más dolgod, mint kiválasztani a menüből a **Színek ▸ Leképezés ▸ Színátmenet-leképezés** menüpontot, és gyönyörködni az eredményben. Ilyenkor a GIMP az alapértelmezett átmenetet – amely az előtérszíntől a háttérszínig tart – használja a színátmenet-leképezéshez, amely esetünkben a feketétől a fehérig tart.

A színátmenet-leképezés a kép legsötétebb pontjához a színátmenet első, a legvilágosabb pontjához a színátmenet utolsó pontját fogja megfeleltetni, a közbülsőknek meg – kitaláltátok – a közbülsőket.



3 Ha más gradienst választasz a színátmenet-palettáról, akkor azt fogja alkalmazni a képre. Én most – na nem azért mert szép, hanem inkább mert jól látható az eredmény – az **izzót** (*Incandescent*) választottam a képen látható naplemente hatás eléréséhez.



Kis próbálkozással egyszerűen létrehozhatunk olyan színátmenetet, amely segítségével ciánkék árnyalatú cianotípia jellegű, vagy szépia hatású képet készíthetünk.

4 *(kitérő)* Átmenetek szerkesztése. Először is létre kell hoznod egy új színátmenetet a színátmenet-paletta alján található **Új színátmenet létrehozása** gombra () kattintva. Ekkor megjelenik a színátmenet-szerkesztő ablak (ha nem látnád, nézz körül a jobb oldali dokkoló részen), melynek működése kissé misztikus, de remélem, mire ennek a fejtegetésnek a végére érsz, fogod tudni használni!

Először is gépelj be egy értelmes nevet a beíró mezőbe, ami alapján később megtalálod az átmenetedet. (Én a *Farmer fotóátmenet* nevet használtam, mivel a mellékelt példában indigólila színt használtam.)

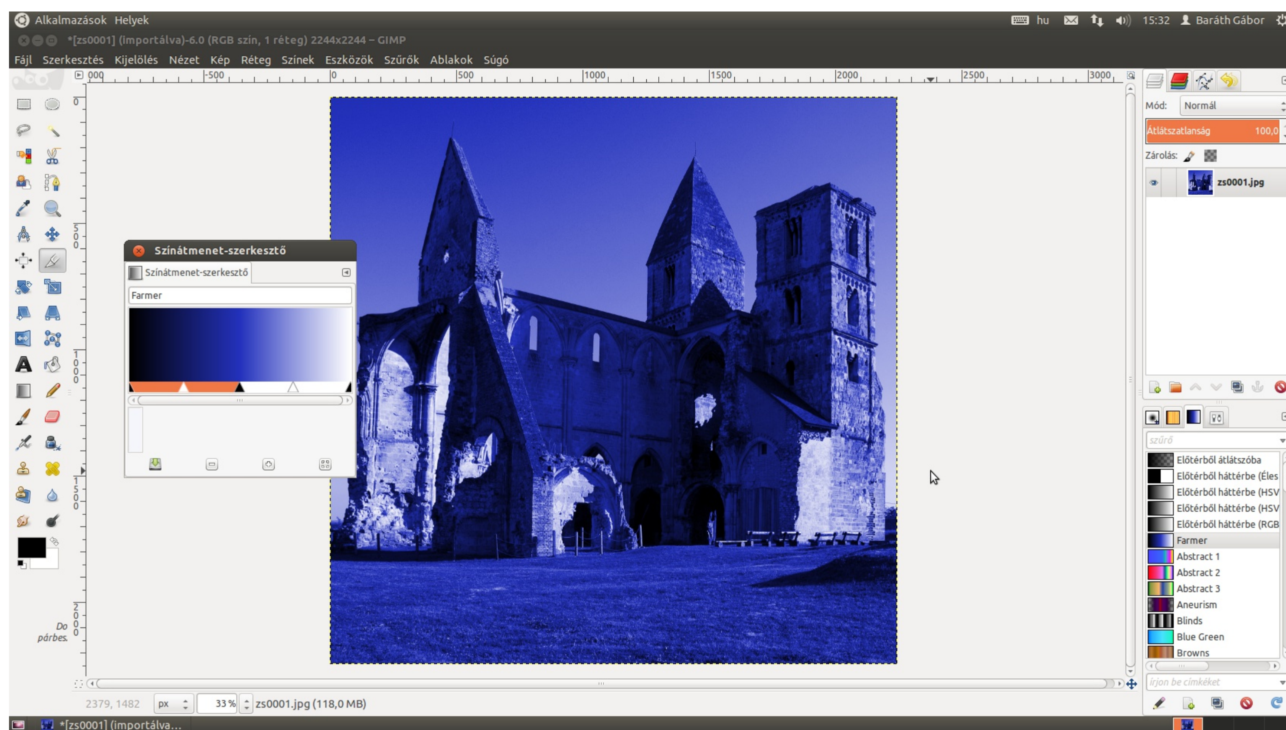
Ahogy az előre elkészített, például szivárványszínű színátmenetekből sejthető, egy színátmenet tetszőleges számú alapszínből, és az ezek közötti átmenetből áll. Minden rész-átmenetnek van egy kezdő- és végpontja (a GIMP ezt bal oldali és jobb oldali pontnak hívja), és egy közbülső, a középső színárnyalatnak megfelelő pontja, mellyel a kezdő- és végpont közötti színátmenet egyenletességét állíthatod be (a kezdő, vagy a végpontnak megfelelő színárnyalatokból legyen több a rész-átmenetben).

Ha az egérrel valamelyik szakaszra kattintasz, az aktívvá válik. Ilyenkor a jobb oldali gomb megnyomására az adott szakaszra vonatkozó menü tűnik elő. Mivel mi most a zsír új átmenetből indultunk ki, szét fogjuk osztani az átmenetet, hogy két egymás utáni átmenetet kapjunk. Erre azért van szükség, mert azt szeretnénk elérni, hogy a kép legsötétebb pontja fekete legyen, a legvilágosabb fehér, a többi pedig a lila valamelyik árnyalata. Válaszd tehát a menüből a **Szakasz kettévágása a középpontban** menüpontot!

Kattints a bal oldali szakaszra, hogy kiválaszd, majd a jobb gombbal még egyszer a menüért. A menüből válaszd a **Jobb oldali végpont színe** pontot, majd a megjelenő színválasztó segítségével keress egy közepesen lila (vagy bármilyen neked tetsző) színt! Ezzel az első szakaszt beállítottad.

Már csak annyi van hátra, hogy ugyanilyen színűre állítsd a másik szakasz bal oldali végpontját is. Ezt úgy csinálhatod meg a legegyszerűbben, hogy a másik szakaszra kattintasz, majd a menüből a **Bal oldali szín betöltése innen ▸ Bal oldali szomszéd végpontja** pontra kattintasz.

Már csak az átmenet finomhangolása van hátra, amelyet az egyes kis háromszögek huzigálásával tehetsz meg. Ha ez is kész, nincs más hátra, mint kipróbálni, hogy is fest a dolog!



4.4. CSATORNAKEVERŐ

Kilencből tíz profi mosógépszerelő ezt a fekete-fehérré alakítási módszert ajánlja. Az az alapja, hogy mi állíthatjuk be a szürkeárnyalatos átalakításnál említett súlyokat, vagyis hogy a kép vörös, zöld és kék komponense mennyire legyen sötét. Minden képnek más-más csatornakeverő érték áll jól, ezért nyugodtan kísérletezz a csúszkákkal, amíg olyan megjelenést nem kapsz, ami tetszik!

A csatornakeverő segítségével a fekete-fehér fényképezésben használt szűrők hatásai is szimulálhatók. A vörös szűrő például besötétíti, drámaivá teszi az eget fekete-fehér képek esetén. Ezt a hatást a csatornakeverőben a vörös csatorna 80–100% körüli értékre választásával érhetjük el.

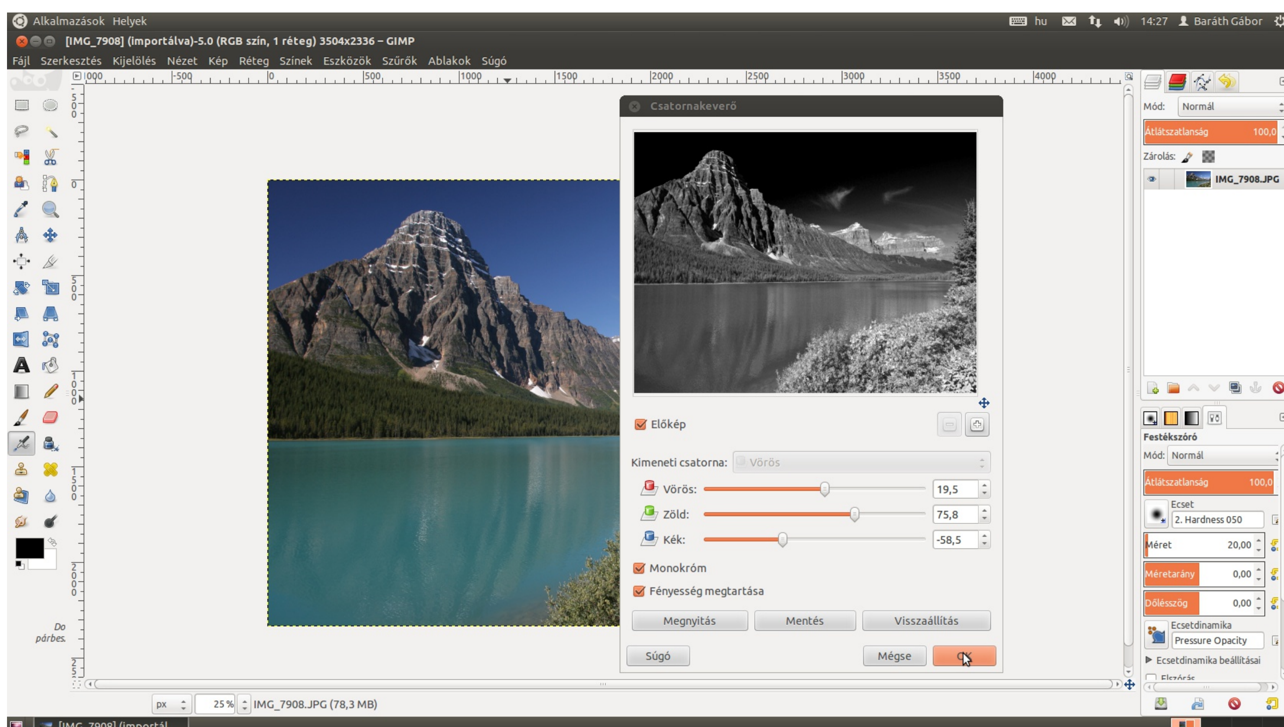
1 Töltsd be a fotót, amelyen dolgozni szeretnél a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpont vagy a Ctrl+O gyorsbillentyű segítségével, de az is megteszi, ha egy fájlkezelőből egyszerűen csak rádobod a képet az eszköztárra!

2 Válaszd ki a csatornakeverő ablakát a **Színek ▸ Komponensek ▸ Csatornakeverő** menüpontra kattintással! Itt kattintsd be a **Monokróm** jelölőnégyzetet a fekete-fehérré alakításhoz, és az előnézetben azonnal megjelenik a végső kép. Ha állítgatod a csúszkákat, az előképen azonnal láthatod a hatást.

Ha szeretnéd a kép átlagos fényességét megtartani, a súlyok összegének 100-nak kell lennie. Amennyiben az összeg ennél több, a kép világosodni, ha kevesebb, sötétedni fog. (Ha kipróbálod az R:30, G:70, B:10 értékeket, hasonló képet kapsz, mint a szürkeárnyalatos átalakításnál.) Az, hogy szeretnéd-e a képet sötétíteni vagy világosítani, sok mindentől függ, de főleg magától a képtől. Ne higgy azoknak, akik azt mondják, hogy minden kép esetén meg kell tartani az átlagos fényességet! Állítsd be a csúszkákat úgy, ahogy a számodra legjobban tetszik!

Ha mégis szeretnéd, hogy az átlagos fényesség ne változzon, ezt a legegyszerűbben úgy biztosíthatod, ha a **Fényesség megtartása** jelölőnégyzetet bekapcsolod. Ekkor nem neked kell fejben számolni, hogy a csúszkák összege 100 legyen, hanem a GIMP normálja az értékeket helyetted.

Ebből a fotóból úgy lesz Ansel Adams-féle fényképfelvétel, hogy a vörös komponenst picit, a zöldet nagyon felhúzod, ami által a zöld (folyó és növények) világosodni fognak, míg a kéket leküldöd a pincébe, hogy az ég besötétedjen. Nyugodtan kísérletezz az értékekkel, és ha megfelelőnek látszik, üss egy ↵-t!



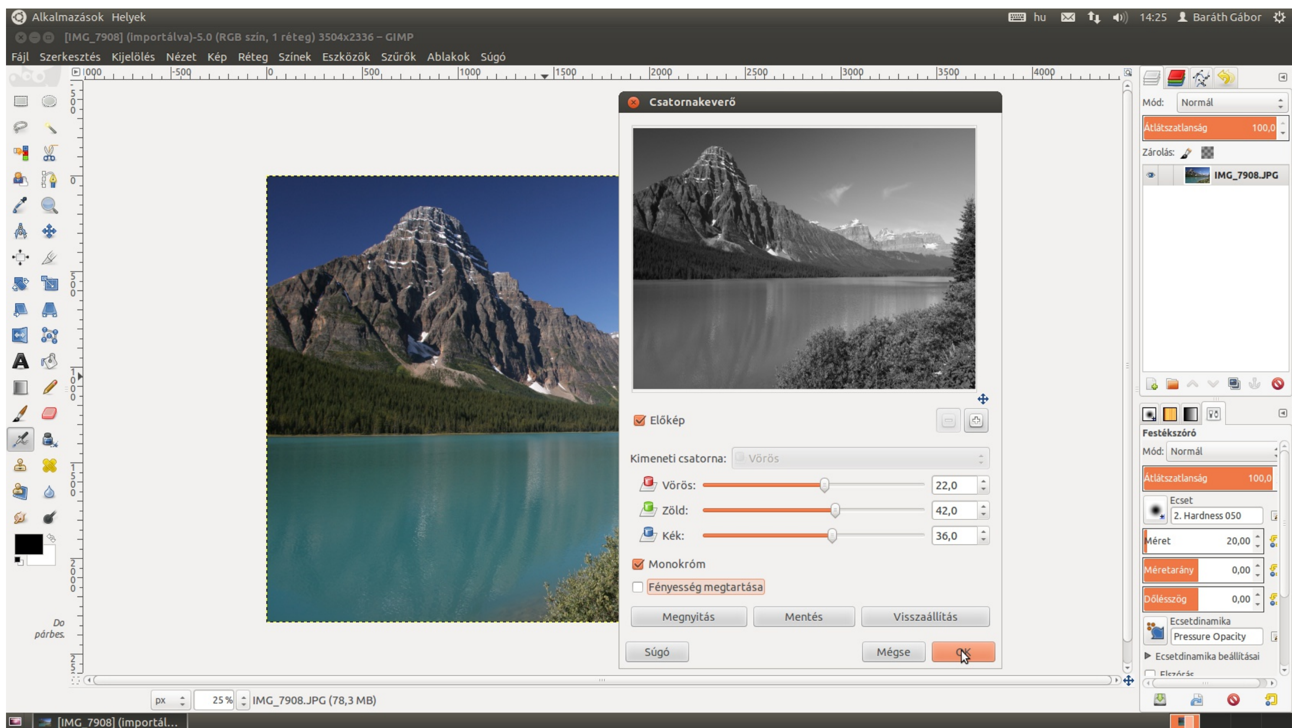
A zaj is csökkenni fog a képen, ha a kék komponensnek kicsi súlyt adsz, mivel a digitális fényképezőgépek esetén a zaj általában a kék csatornában a legtöbb.

Fekete-fehér filmek szimulációja

Néhány fekete-fehér film karakterisztikája könnyen modellezhető csatornakeverő segítségével. A következő alapértékekkel érdemes próbálkozni a csatornakeverő RGB értékeinél:

Filmtípus	R, G, B
Agfa 200X	18, 41, 41
Agfapan 25	25, 39, 36
Agfapan 100	21, 40, 39
Agfapan 400	20, 41, 39
Ilford Delta 100	21, 42, 37
Ilford Delta 400	22, 42, 36
Ilford Delta 400 Pro	31, 36, 33
Ilford FP4	28, 41, 31
Ilford HP5	23, 37, 40
Ilford Pan F	33, 36, 31
Ilford SFX	36, 31, 33
Ilford XP2 Super	21, 42, 37
Kodak Tmax 100	24, 37, 39
Kodak Tmax 400	27, 36, 37
Kodak Tri-X	25, 35, 40

Vagyis valahogy így nézne ki a fotónk, ha Ilford Delta 400-ra fotóztunk volna.

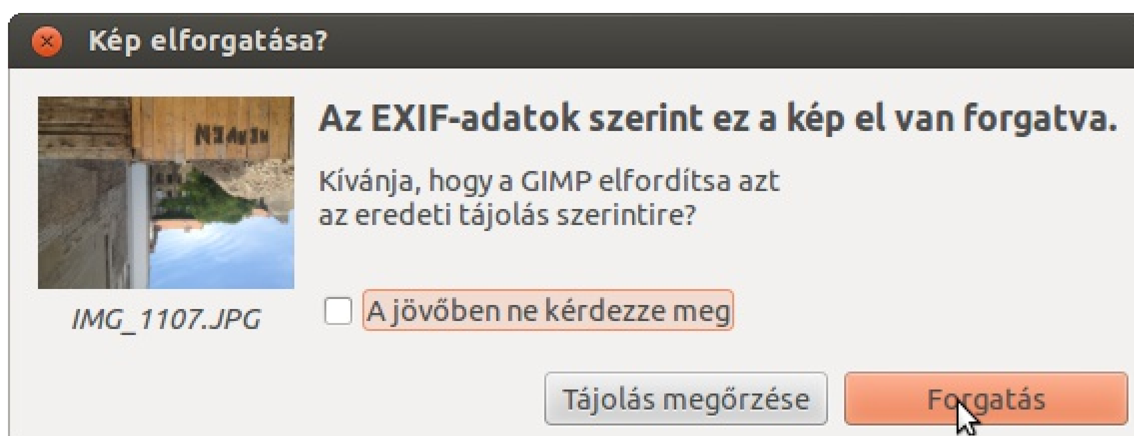

Alkalmazások Helyek
[IMG_7908] (importálva)-5.0 (RGB szín, 1 réteg) 3504x2336 – GIMP
Fájl Szerkesztés Kijelölés Nézet Kép Réteg Színek Eszközök Szűrők Ablakok Súgó
Csatornakeverő
Előkép
Kimeneti csatorna:
Vörös
Vörös:
22,0
Zöld:
42,0
Kék:
36,0
Monokróm
Fényesség megtartása
Megnyitás
Mentés
Visszaállítás
Súgó
Mégse
OK
Mód:
Normál
Átlátszatlanság
100,0
Zárolás:
IMG_7908.JPG
Festékszóró
Ecset
2. Hardness 050
Méret
20,00
Méretarány
0,00
Dőlésszög
0,00
Ecsetdinamika
Pressure Opacity
Ecsetdinamika beállításai
px
25 %
IMG_7908.JPG (78,3 MB)
[IMG_7908] (importál...

4.5. SZÜRREÁLIS FEKETE-FEHÉR ÁTALAKÍTÁS

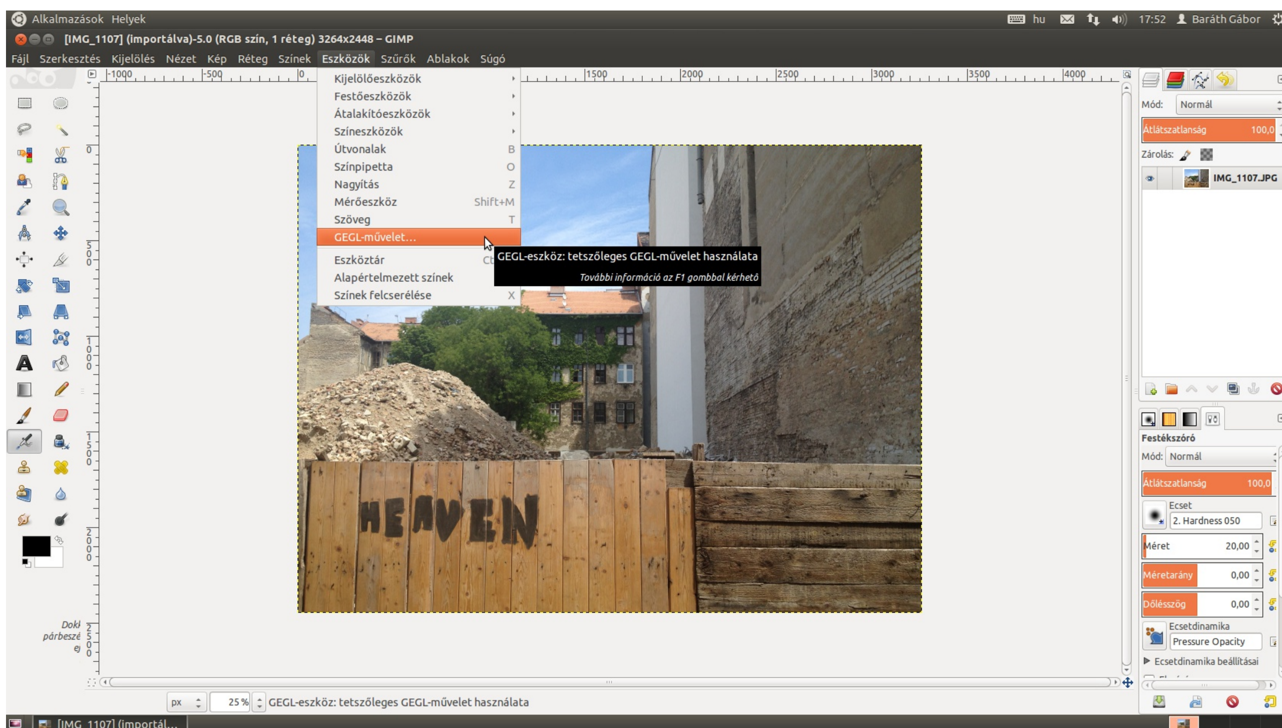
Előrebocsátom, hogy a most következő módszerrel ugyanolyan könnyen lehet ütős és ízléstelen képet is készíteni, ezért nagyon fontos, hogy csak finoman használd. Mellesleg, ha ízléssel használod – a géped gyorsaságától függően – 15 másodperc és 15 perc közötti idő elteltével már kész is a káprázatos eredmény. :)

1 Nyisd meg az átalakítani kívánt képet a szokásos módon, a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpont vagy a Ctrl + O gyorsbillentyű segítségével! Miután a megjelenő párbeszédablakban kiválasztottad a fotót, üsd le az ↵ billentyűt, vagy kattints a **Megnyitás** gombra!

A következő fotót fejen álló mobillal készítettem, amit a Gimp fel is ismert, és azonnal felajánlotta, hogy elforgatja. Mivel az előnézeten látható, hogy a kép tényleg fejen áll, a **Forgatás** gombra kattintottam, és megúsztam, hogy kézzel kelljen elforgatnom a fényképet. Okos, mi? Természetesen ha az előnézeten azt látod, hogy a fénykép tájolása helyes, a **Tájolás megőrzése** gomb a helyes választás.



2 Ezek után válaszd ki a menüből az **Eszközök ▸ GEGL művelet...** párbeszédablakban a **c2g** műveletet! Nagyon fontos, hogy a művelet irtóztatóan számításigényes, ezért – hacsak nincs nagyon gyors géped – a megjelenő párbeszédablakban kapcsold ki az **Előkép** jelölőnégyzetet! Így nem fogod ugyan látni a hatást, viszont be tudod állítani a csúszkákat. Egyébként perceket várhatsz minden csúszka megmozdítása után. Én szóltam...

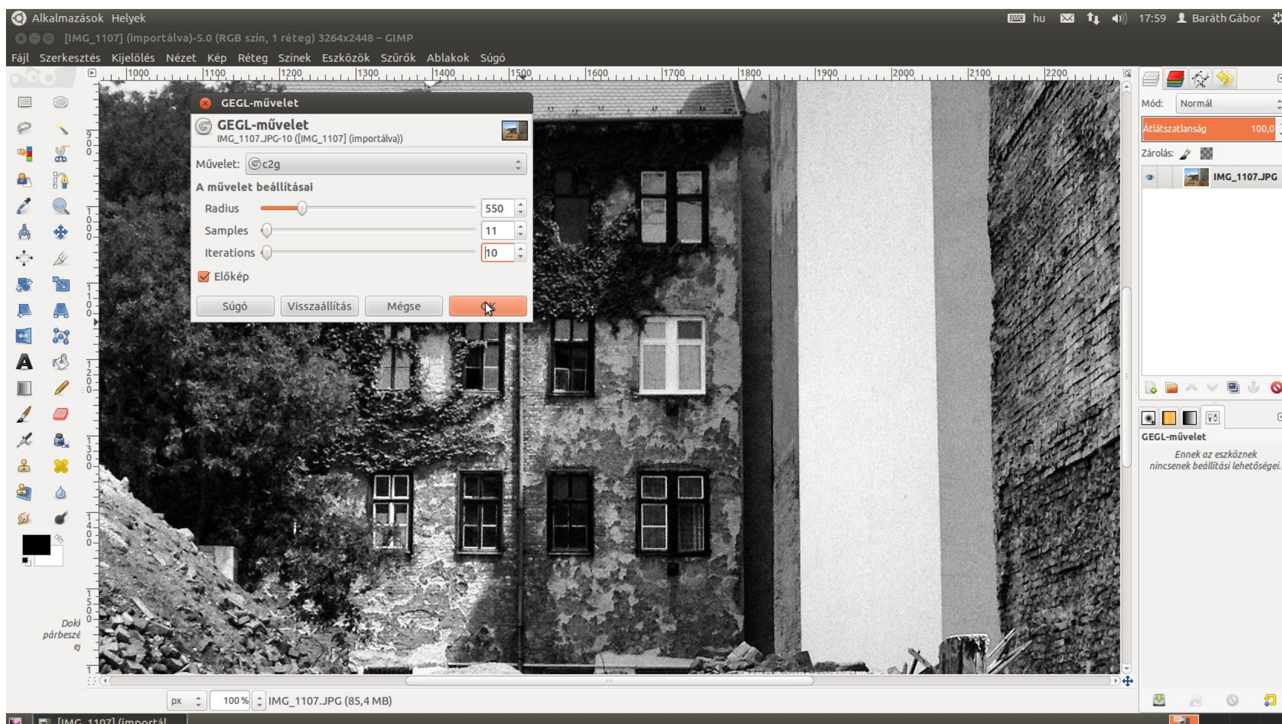


3 Most jön a legnehezebb rész, a három csúszka beállítása. Az első csúszka, a **Radius** (sugár) segítségével azt állíthatod be, hogy a program mekkora területet használjon annak a megállapítására, hogy melyik színt a szürke melyik árnyalatára konvertálja. Minél nagyobb ez az érték, annál egységesebbek lesznek a nagyjából homogén felületek.

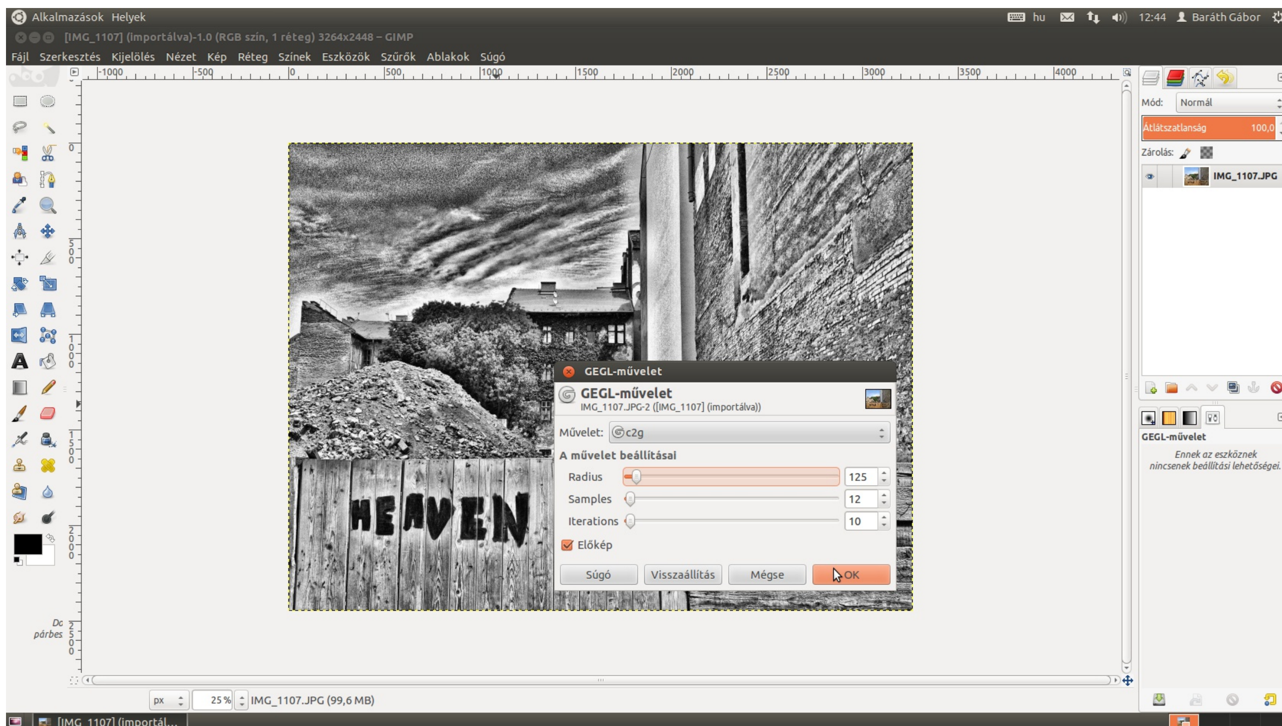
A **Samples** (minták) csúszkával a kontraszt mértékét csökkentheted. Minél nagyobbra veszed ezt az értéket, annál simább kontraszt átmenetet kapsz. Az 50 jó kiinduló érték fotók esetén, de megpróbálkozhatsz sokkal kisebb értékekkel is. Amint azt láthatod, a 11 nekem, ennél a fényképnél jónak bizonyult, mert ad egy kis szemcsézettséget a képnek.

Az **Iteration** (ismétlés) értékét növelve a zaj mértéke csökken. Ennek 50-60 körül érdemes a kiindulási értékét megválasztani, aztán megnézni, hogy lejjebb kell-e venni, vagy esetleg feljebb tolni a csúszkát.

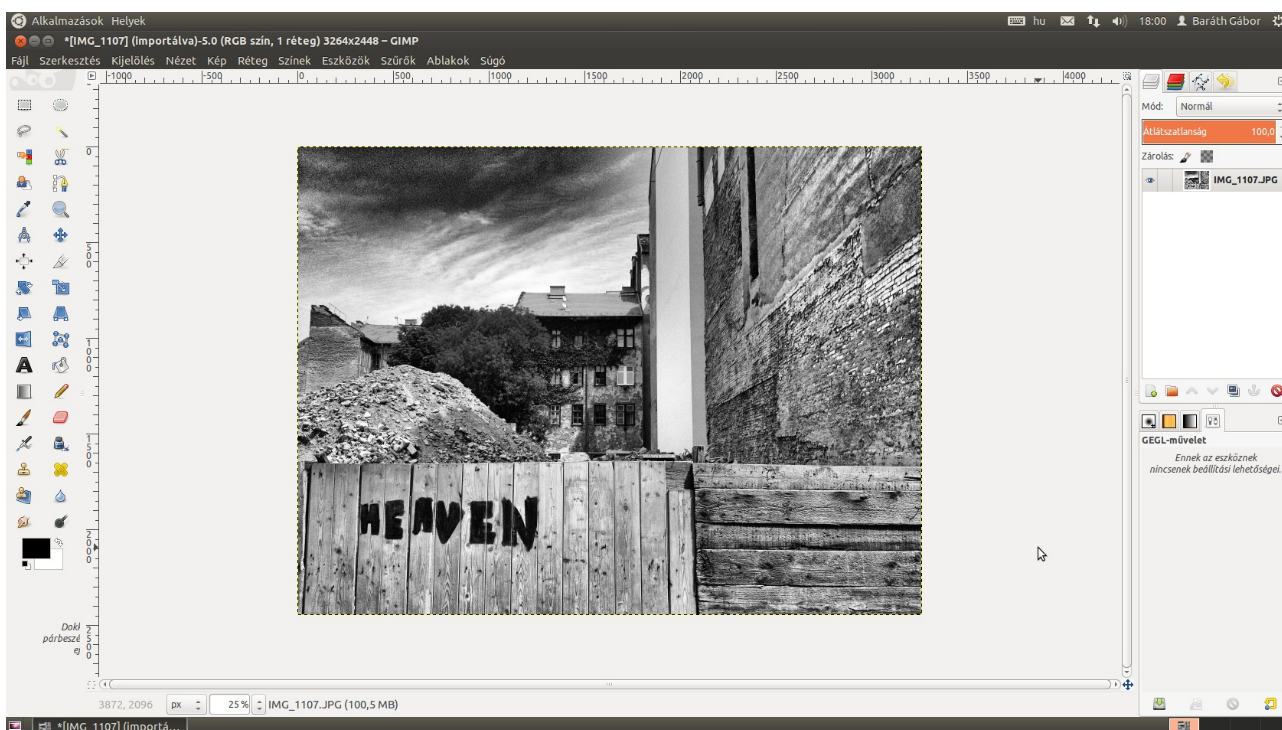
Ami nagyon fontos, hogy minden csúszka jobbra tolása növeli a végrehajtás számításigényét, szóval érdemes megtalálni a legkisebb még jó értékeket.



(nem igazán tipp) Maga a c2g eljárás nagyon hasonlít a HDR (High Dynamic Range, azaz nagy dinamikatartományú, sokszor valószerűtlen színekben tobzódó) képek tónustérképének előállításához – és eredményképpen is kaphatunk olyan nem túl szép, dicsfényszerű kontúrokat, mint a HDR képek esetén. Azoknak, akik nem osztják a véleményem, és mégiscsak ilyet szeretnének előállítani, érdemes a **Radius** (sugár) értéket kicsire választani. Egy nagy felbontású képen 100 már nagyon kicsinek számít, és erős kontúrok képződnek.



4 Ha beállítottad az értékeket, javasolt megnézni az eredményt száz százalékos nagyításban is. Ehhez kattints a kép alatt található legördülő listára, és válaszd ki belőle a 100% pontot, vagy üsd le az 1 billentyűt! Ha több részletet is ellenőrizni szeretnél, először kattints a képre, majd a szóköz billentyű lenyomása mellett az egérrel tudod a képet a képkivágásban mozgatni. Ha meg vagy elégedve, kattints az **OK** gombra, és rövid időn belül kész lesz a végleges átalakítás.

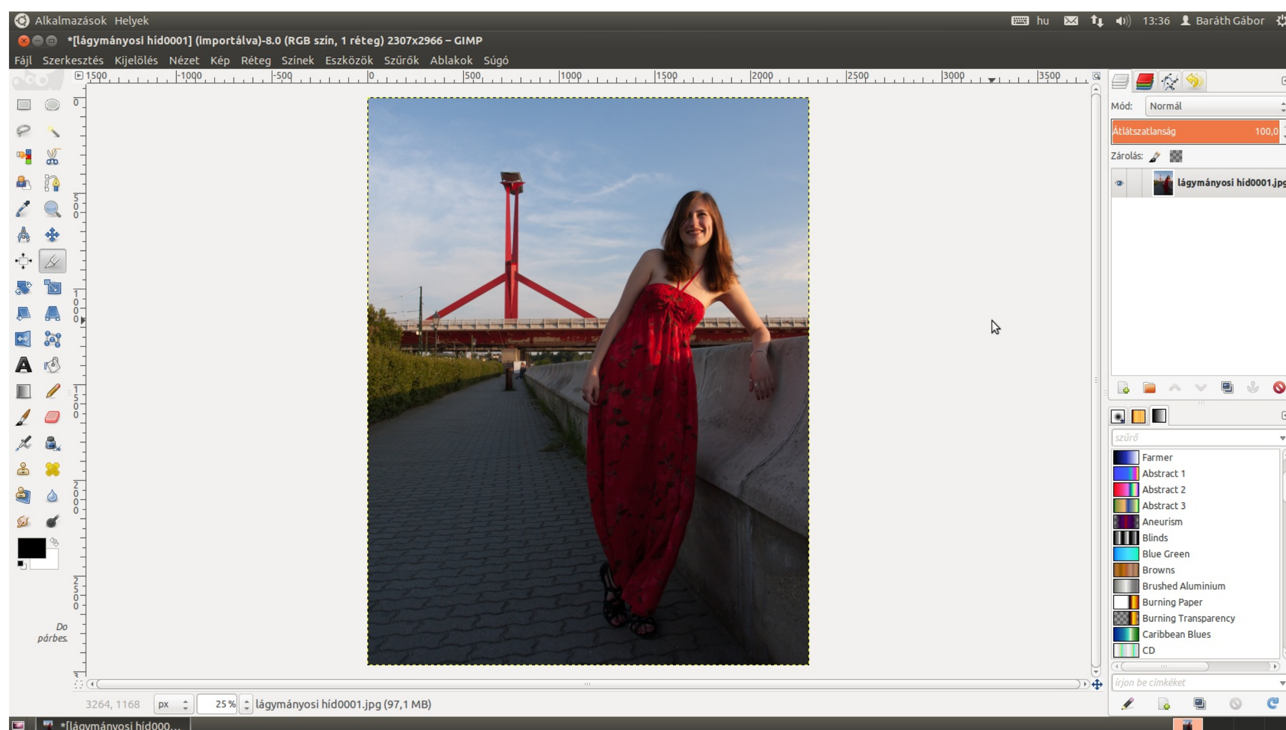


4.6. TÉMA KIEMELÉSE SZELEKTÍV DESZATURÁCIÓ SEGÍTSÉGÉVEL

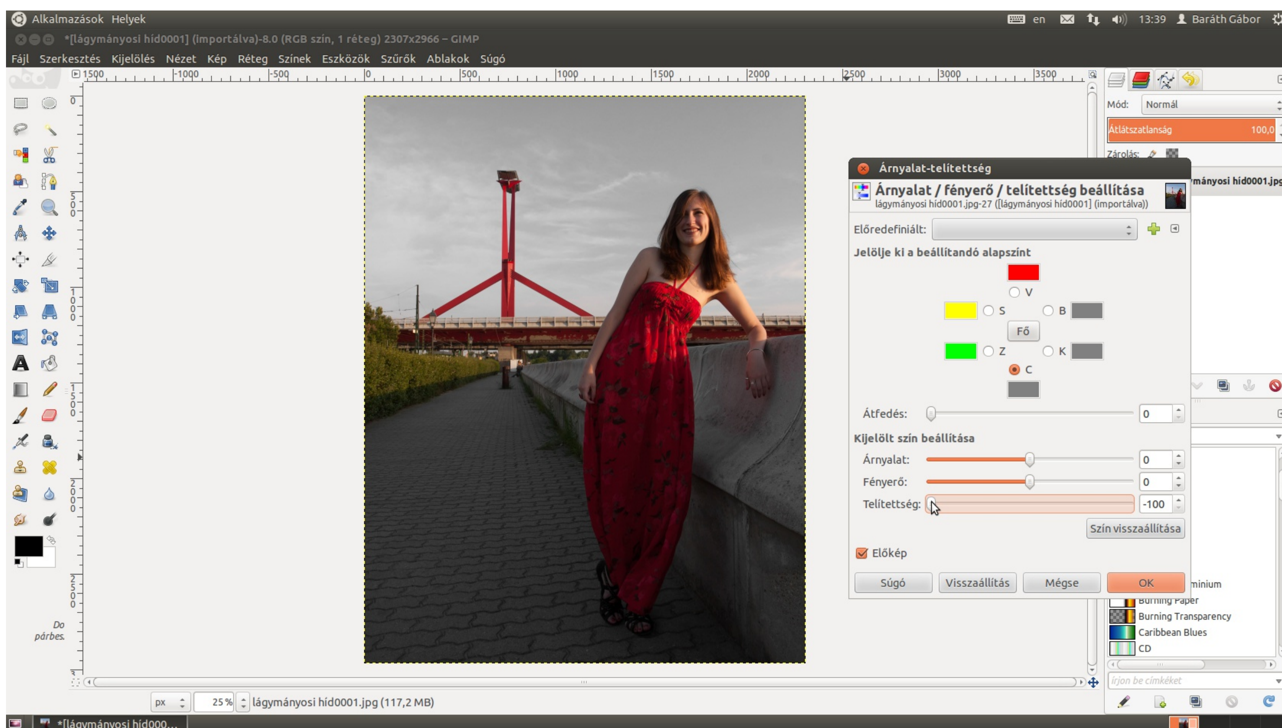
Aki látta a Sin City című filmet ,bizonyára emlékszik, hogy a legtöbb jelenet fekete-fehér és vörös volt, hogy emlékeztessen az eredeti képregényre, amelyet fekete és vörös színnel nyomtattak.

A következőkben ismertetett módszerrel nem csak Sin City-szerű, hanem nagyon sokféle szelektíven deszaturált (ugye milyen jól hangzik?) képet lehet csinálni. Alkalmas például egy repcemezőt ábrázoló képen csak a virágok sárga színének meghagyására is. Az egész kizárólag azon múlik, hogy az alapszínek közül melyik csúszkákat mozdítjuk el. Persze ez a módszer nem minden fotón alkalmazható egyforma hatékonysággal. Azok a fotók jók hozzá, ahol valamelyik alapszín meglehetősen hangsúlyos szerepet játszik.

1 Töltsd be a kiinduló képet a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpont vagy a Ctrl + O gyorsbillentyű segítségével! A kép, amivel most dolgozni fogunk, a lágymányosi híd egy részletét, és egy a híd pilonjának színéhez hasonló ruhában lévő modellt ábrázol. Ezen fogjuk – a vörös kivételével – a színeket eltüntetni, vagyis a végső képen a híd pilonja és a modell ruhája (meg persze bizonyos mértékig a bőre is) vörös lesz, a kép többi része viszont fekete-fehér.

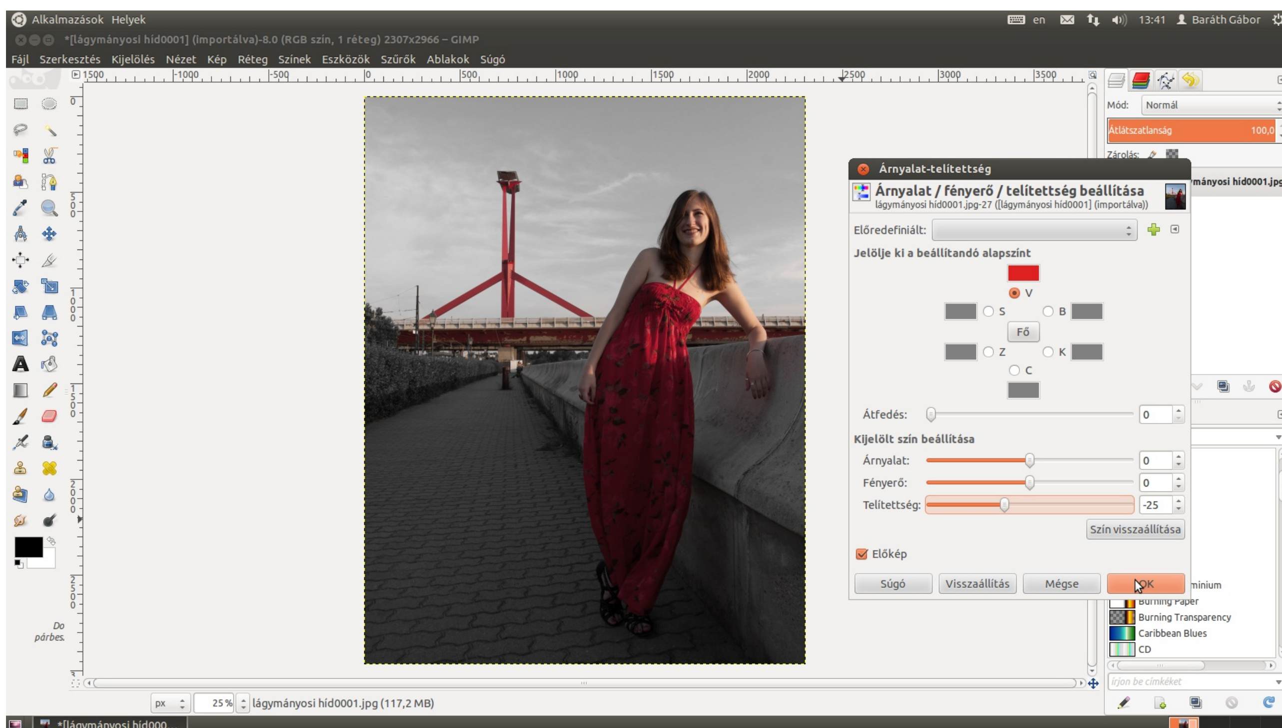


2 Válaszd ki a menüből a **Színek ▸ Árnyalat-telítettség** menüpontot, és állítsd a vörös kivételével az összes alapszín telítettségcsúszkáját –100-ra, vagyis teljesen telítetlenre! (Ha a repcemezőn akarsz varázsolni, természetesen ugyanezt kell tenni, csak a vörös helyett a sárga kivételével.) Nem kell mást tenned, mint a kék szín melletti rádiógombra kattintani, és lehúzni a telítettségcsúszkát, majd ezt megismételni a meghagyni kívánt vörös kivételével az összes többi színre.



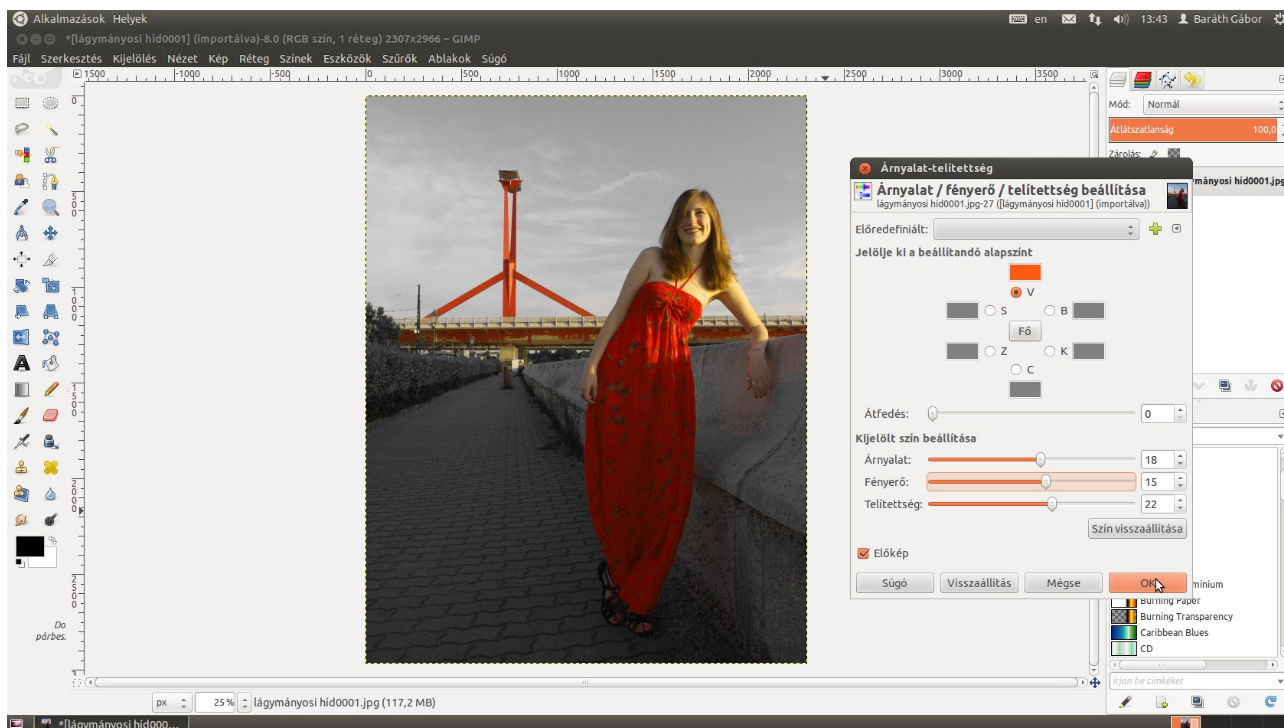
💡 Érdekes hatást érhetsz el akkor is, ha nem húzod le teljesen a a telítettségcsúszkát, így némi színt hagyva a többi komponensben is. Próbálj ki mondjuk egy −80 körüli értéket, és nézd meg, hogy tetszik!

3 Állítsd át a színkiválasztó rádiógombot a vörös színre, és a három csúszka (**Árnyalat**, **Fényerő**, **Telítettség**) segítségével állítsd be a megfelelő vörös árnyalatot! Megfelelő az, ami szerinted szépen mutat a képen, szóval bátran tologasd addig a csúszkákat! A példa kedvéért csak a **Telítettség** értékén állítottam egy kicsit, hogy a Sin City-s hatást hangsúlyozzam.



4 *(alternatív lehetőség)* Az előző lépésben a meghagyott vörös komponensnek csak a telítettségét változtattuk meg, de ha tetszik, akár a színét is megváltoztathatod. Én most a példa kedvéért narancssárga irányba toltam el az **Árnyalat** csúszkát, és kissé kivilágosítottam a **Fényerő** csúszka

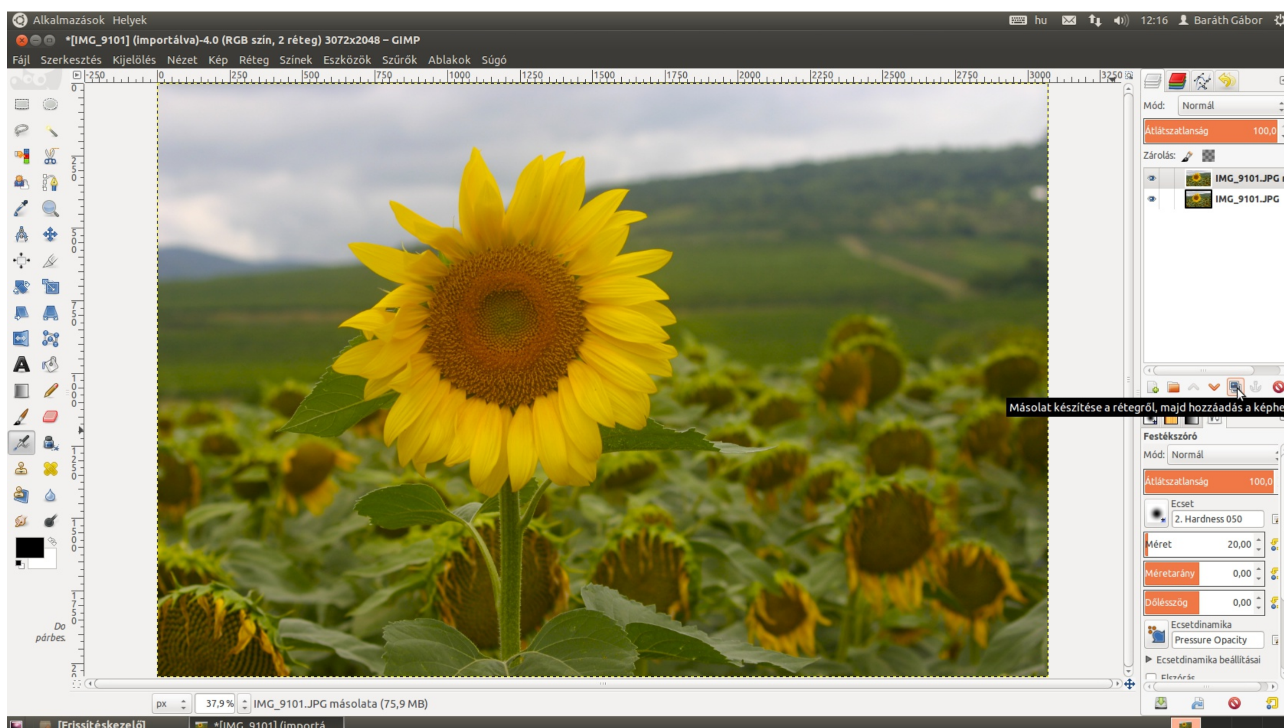
segítségével, valamint az előző lépéssel ellentétben felfelé toltam el a **Telítettség** csúszkát, így a téma jobban kiemelkedik a háttérből, és a délutáni napfényt is jobban hangsúlyozza.



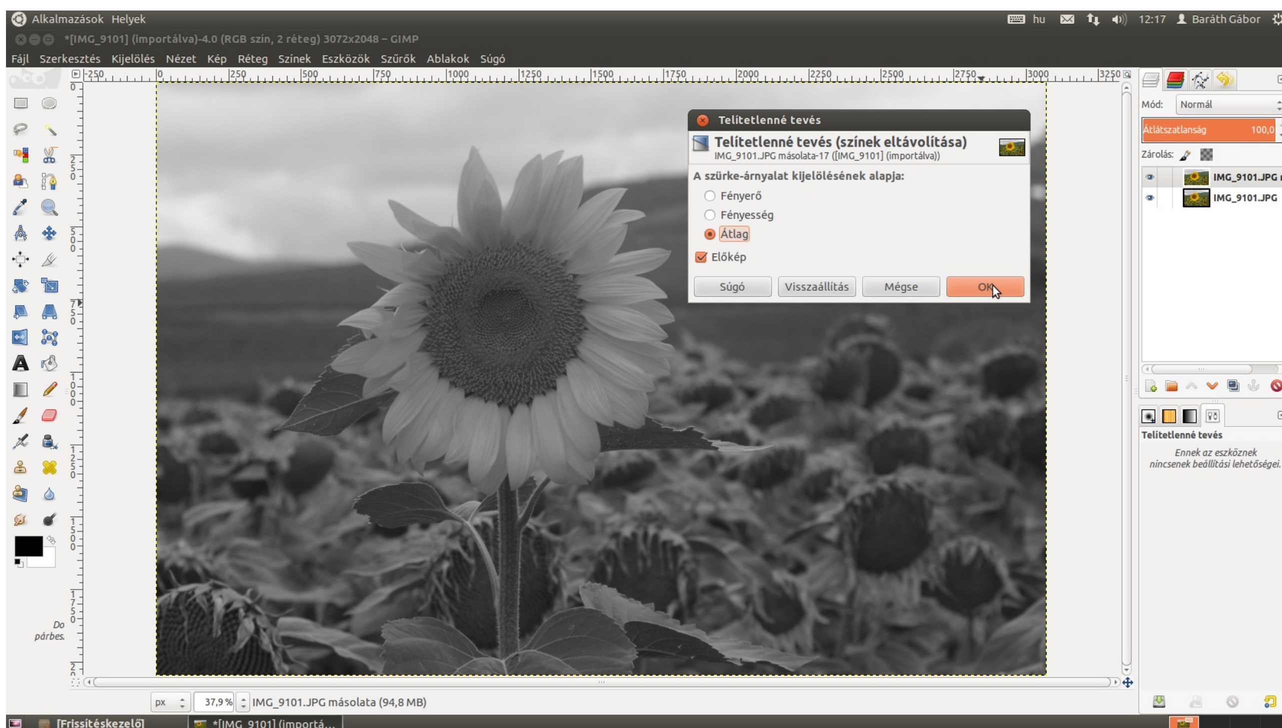
4.7. SZELEKTÍV DESZATURÁCIÓ – BONYOLULTABB MÓDSZER

Az előbb látott módszer rendkívül egyszerű, amíg alapszínekkel kell dolgoznunk, és nem csak a kép egy részét szeretnénk színesben látni. De mi van akkor, ha mondjuk csak a modell – amúgy zöld – szemét szeretnénk zöldben látni, a képen látható többi zöld részt nem? Erre nyújt megoldást a következő – némileg több kézügyességet igénylő – módszer.

1 Nyisd meg a fotót, amelyen dolgozni szeretnél, a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpont vagy a Ctrl+O gyorsbillentyű segítségével! Én most egy napraforgós képet fogok használni, amelyen a végére csak a napraforgó feje marad sárga, a kép többi része fekete-fehér lesz. Ha betöltötted a fotót, másold le a háttér rétegét a Ctrl+⇧+D gyorsbillentyűvel! Ha egérmániás vagy, akkor a másolást megteheted a rétegek paletta alján található **Másolat készítése és hozzáadása** ikonra ( ) kattintva is.

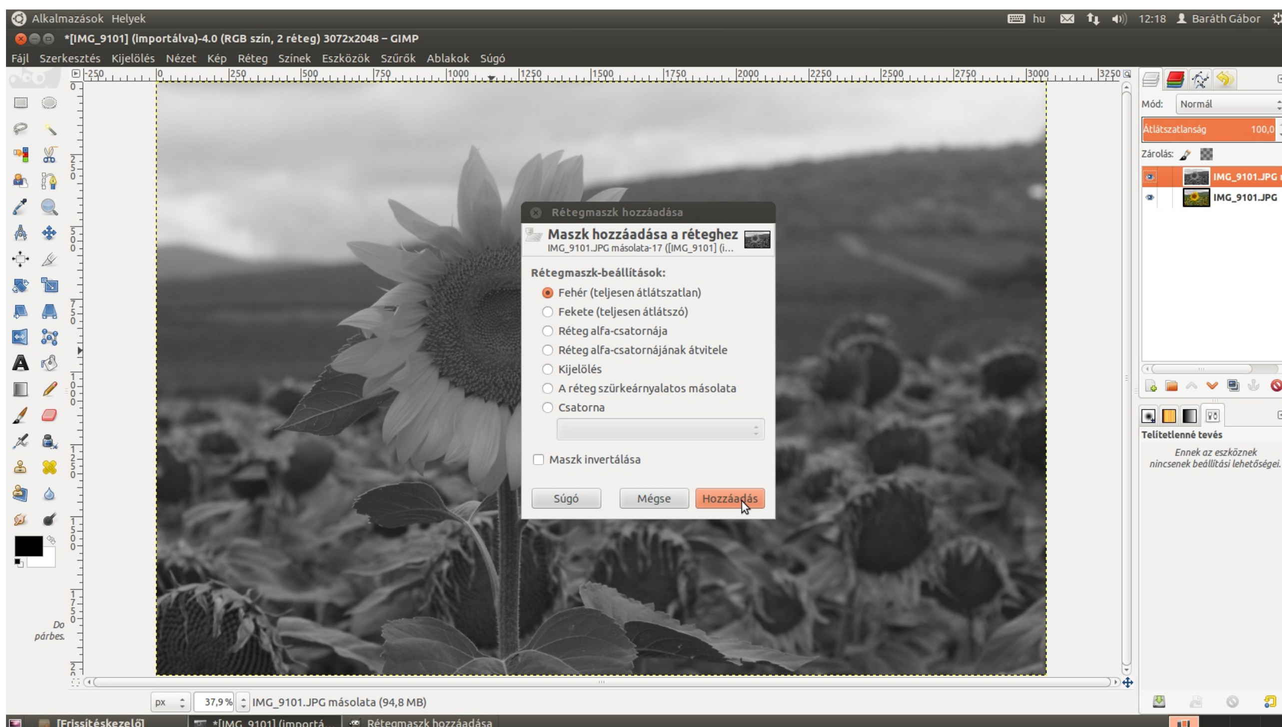


2 Győződj meg róla, hogy a másolat réteg van kiválasztva, és alakítsd fekete-fehérré! Ennek legegyszerűbb, de korántsem a legszebb módja, ha a **Színek ▸ Telítetlenné tevés...** párbeszédablakban kiválasztasz egy módszert a **Fényerő**, **Fényesség** és **Átlag** közül, és ütsz egy ↵-t, vagy az **OK** gombra kattintasz.



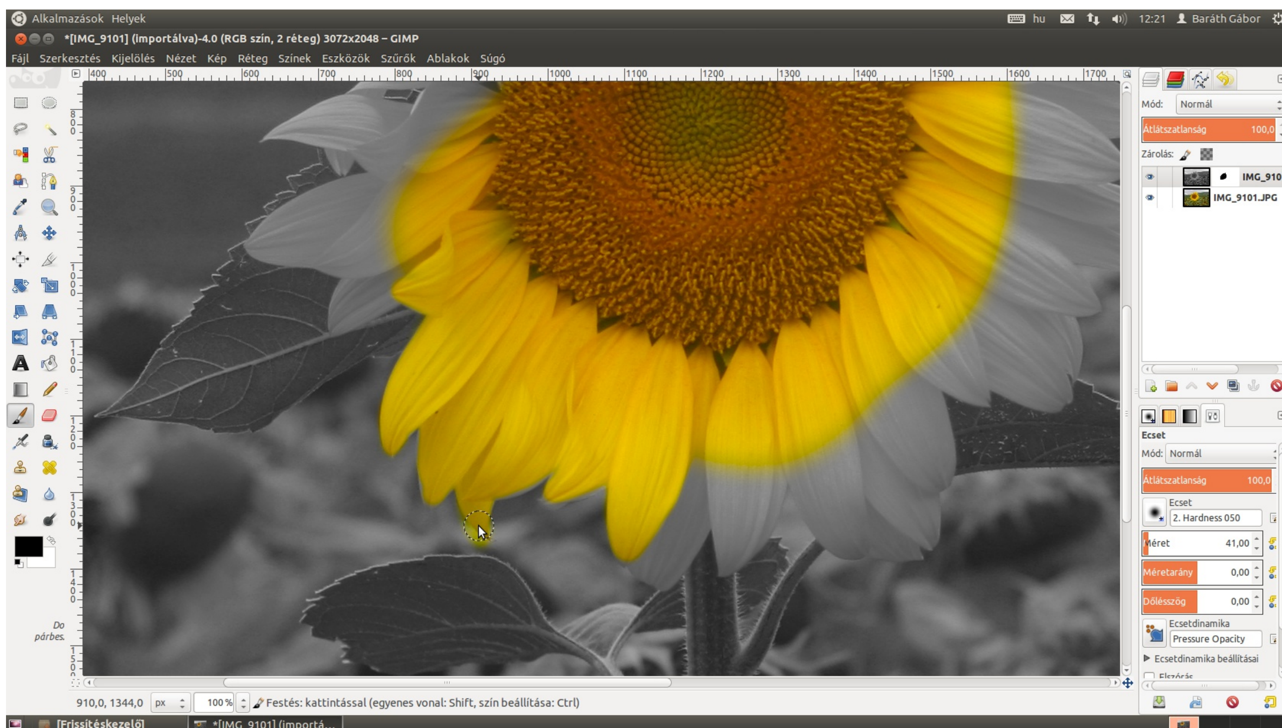
A fekete-fehérré alakítás lehetőségeiről ebben a könyvben több módszert is találhatsz. Természetesen ezek közül bármelyiket alkalmazhatod, a lényeg, hogy a végén egy fekete-fehér réteget kapj az eredeti színes felett.

3 Most van egy színes képünk az alsó rétegen, és felette egy fekete-fehér. Mivel a fekete-fehér kép eltakarja, sajnos a színesből nem látszik semmi, pedig jó lenne, ha a napraforgó helyén átlátszana. Épp az ilyen esetekre találták ki a rétegmaszkokat. A rétegmaszk segítségével virtuálisan kilyukaszthatjuk a felső rétegünket, anélkül hogy egyetlen pixelét is ki kellene törölnünk. Ahol a maszk fehér, ott a réteg átlátszatlan, ahol fekete, ott teljesen átlátszó, a közbülső szürkék pedig a kettő közötti átlátszósággal bírnak. A rétegmaszkot a **Réteg ▸ Maszk ▸ Rétegmaszk hozzáadása** menüpont segítségével adhatod hozzá a kiválasztott réteghez. A megjelenő párbeszédablakban válaszd a **Fehér (Teljesen átlátszatlan)** pontot, hiszen a kép nagyobb részének fekete-fehérnek kell lennie!

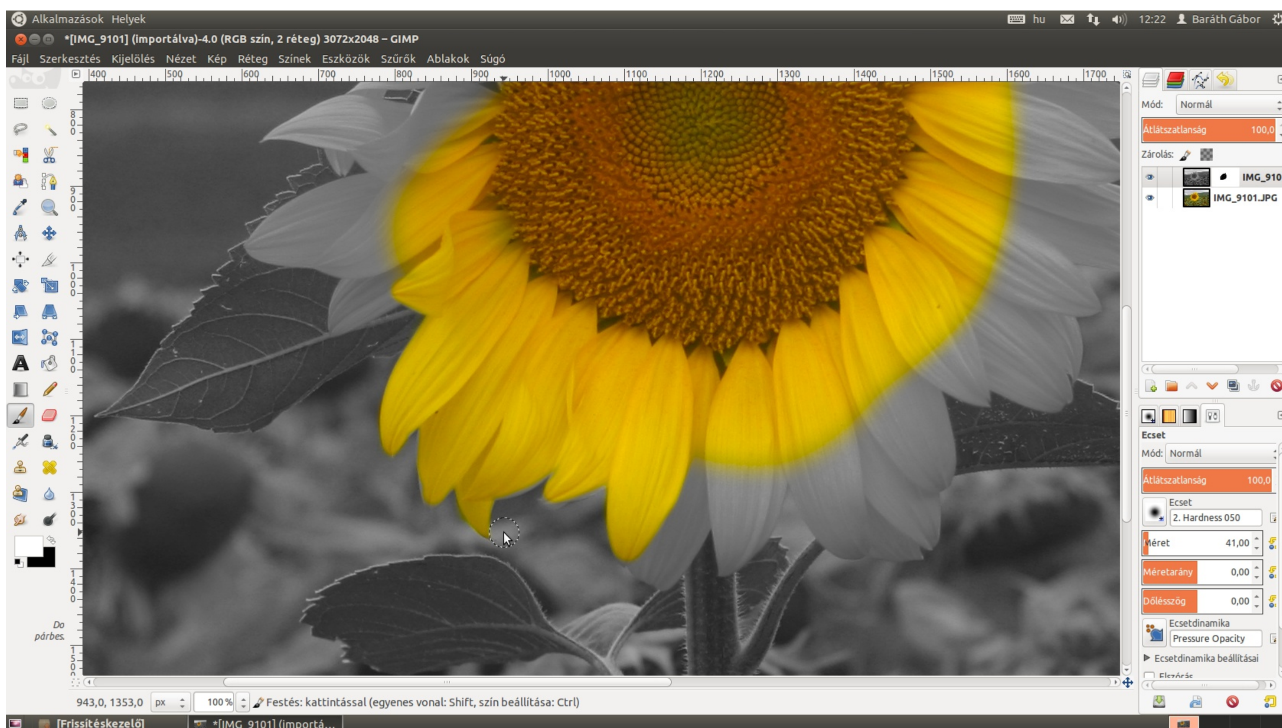


Mielőtt bármit is tennél, a rétegek palettán a réteg képe melletti fehér téglalap – a rétegmaszk – legyen kiválasztva, mivel most ezen szeretnénk dolgozni. Ha mégsem ez volna kiválasztva, kattints rá az egérrel! Most válaszd ki az „ecset” eszközt a bal oldali palettáról, és fesd be feketével a kép azon részeit, amelyeket átlátszóvá akarsz tenni! Kezdd egy nagyobb puha ecsettel, és fesd le a nagyját!

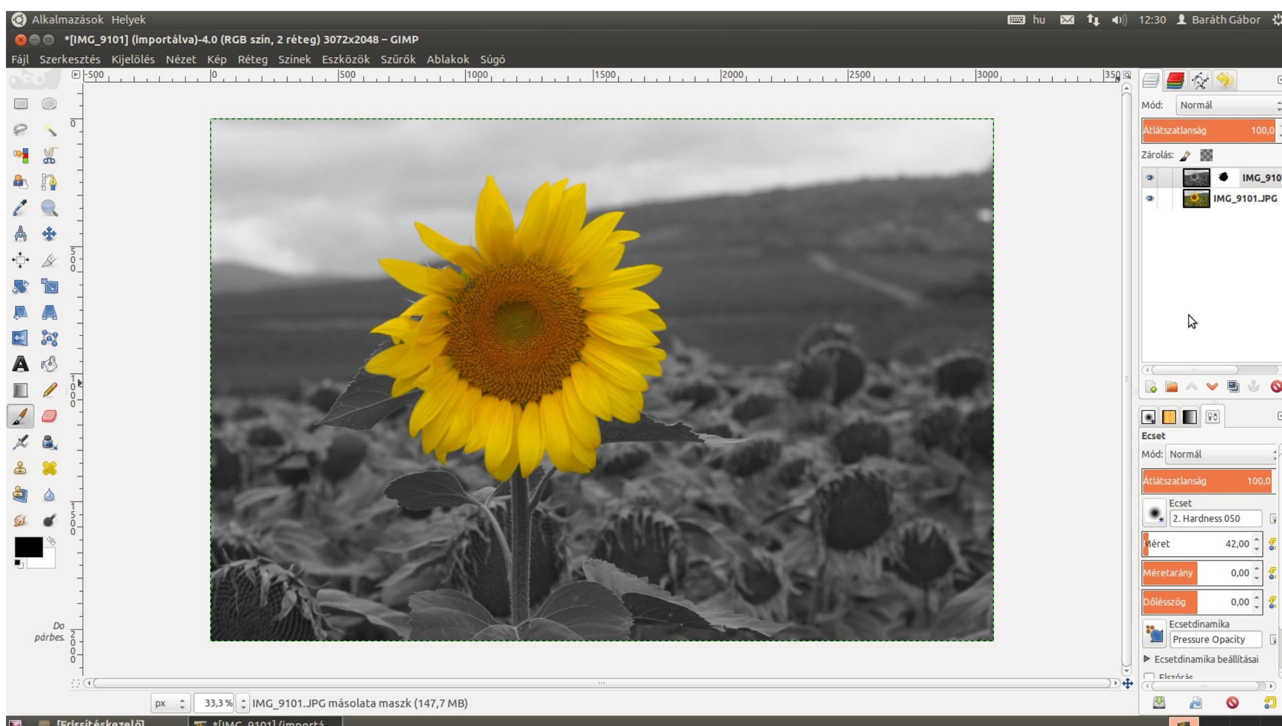
4 Ha a nagyja kész, válts át 100%-os nézetre, és egy kicsit kisebb puha ecsetre, és fesd le a maradékot! Az ecset méretét az egér görgőjével tudod állítani, ha megfogadtad a második részben adott tanácsomat. Az ilyen jellegű munkában nagyon sokat segít egy nyomásérzékeny tábla, mert ezzel úgy tudsz festeni, mintha tényleg ecsetet használnál. Ha a képkivágás nem megfelelő, vagyis odébb szeretnél menni, használhatod a görgetősávokat is, de gyorsabb módszer, ha leütöd, és nyomva tartod a szóköz billentyűt. Ilyenkor a kurzor átváltozik kis kézzé, melynek segítségével tologathatod a képet a képkivágásban.



5 *Ha baj van.* A legnagyobb elővigyázatosság esetén is bekövetkezhet a baj, ami jelen esetben az, ha – mint az az előző képen is látható – valahol véletlenül lefestünk olyan részt is, amit nem szerettünk volna. Ilyenkor nincs semmi baj, csak üsd le az X billentyűt (ami felcseréli a festő- és a háttérszínt), és fess fehérrel arra a területre, amely nem kell, hogy átlátszó legyen!



6 Folytasd a festést mindaddig, amíg a színesnek szánt részeket mind át nem festetted! Ha egy nagyjából egyszínű részről van szó a képen – ahogy itt a napraforgó virág esetén –, megpróbálkozhatsz azzal, hogy kijelölést teszel az egyszínű területre a **szín szerinti kijelölési eszköz** (, vagy ⇧+O) segítségével. Ilyenkor azonban a rétegek palettán előbb át kell kattintani az alsó, színes rétegre, elhelyezni a kijelölést, majd szintén a rétegek palettán rá kell kattintanod a fekete-fehér réteg képe melletti téglalapra, hogy ismét a rétegmaszkon fess. Most már nyugodtan festhetsz jó nagy mozdulatokkal, hiszen a kijelölésen kívülre nem fogsz tudni festeni.

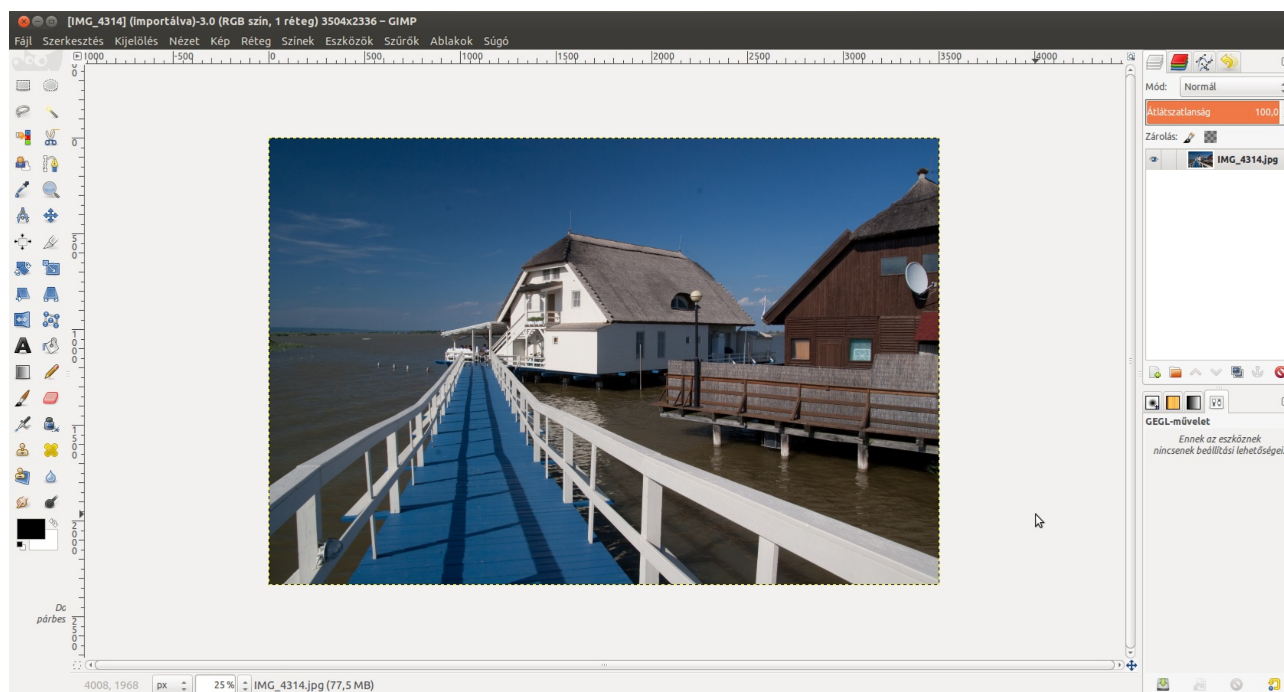


4.8. LYUKKAMERA-HATÁS

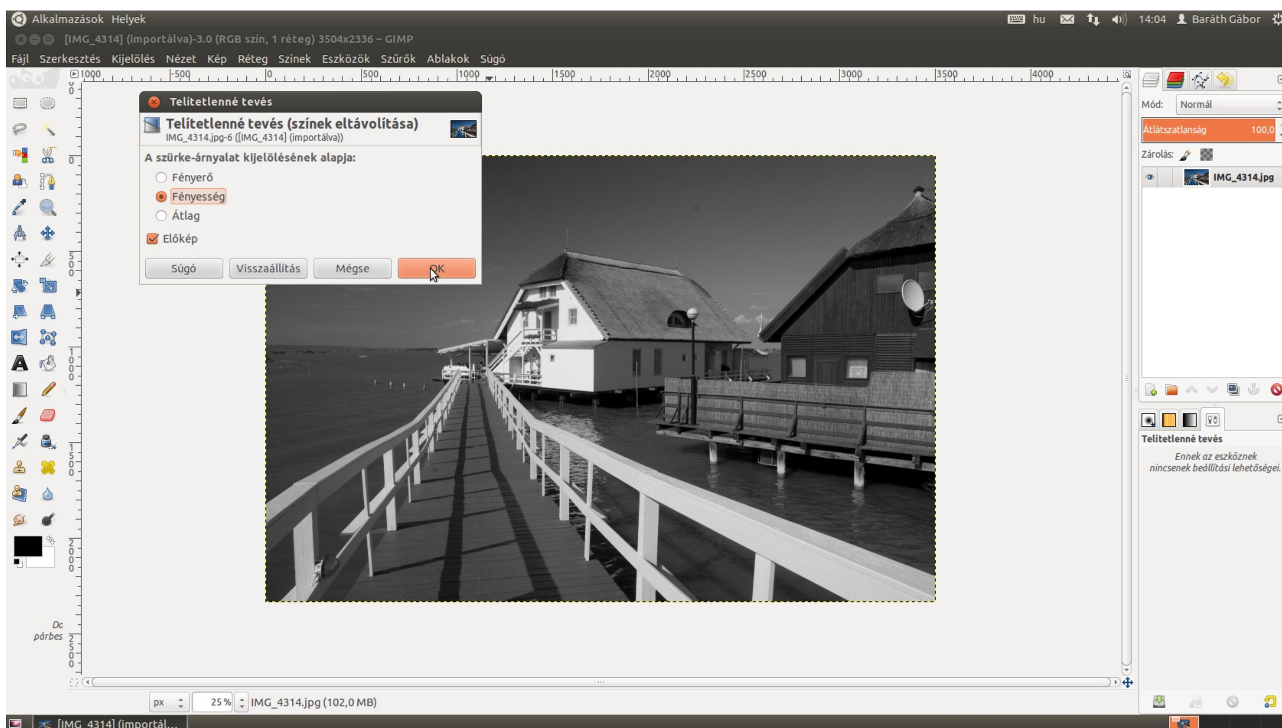
A lyukkamera, vagy más néven camera obscura egy olyan eszköz, amelyben az objektívet egy lyuk helyettesíti. Az ilyen eszközöket a középkorban a vándor festők használták tájképek festésére, később fényérzékeny anyagot helyeztek a belsejébe, és így készültek el az első fényképezőgépek.

A lyukkamera előnye, hogy elméletileg végtelen a mélységélessége, vagyis a kép minden pontja egyformán éles, függetlenül attól, hogy milyen messze van a kamerától. Hátránya, hogy a kontúr élessége viszont kicsi, ezért az egész kép kissé elmosódottnak tűnik. A következő eljárás segítségével olyan hatást érhetünk el, mintha a képet nem digitális fényképezővel, hanem lyukkamerával készítettük volna.

1 Először is nyisd meg a kívánt képet a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpontot választva! Én most kiindulási képnek ezt a Fertő tónál készült fotót választottam.



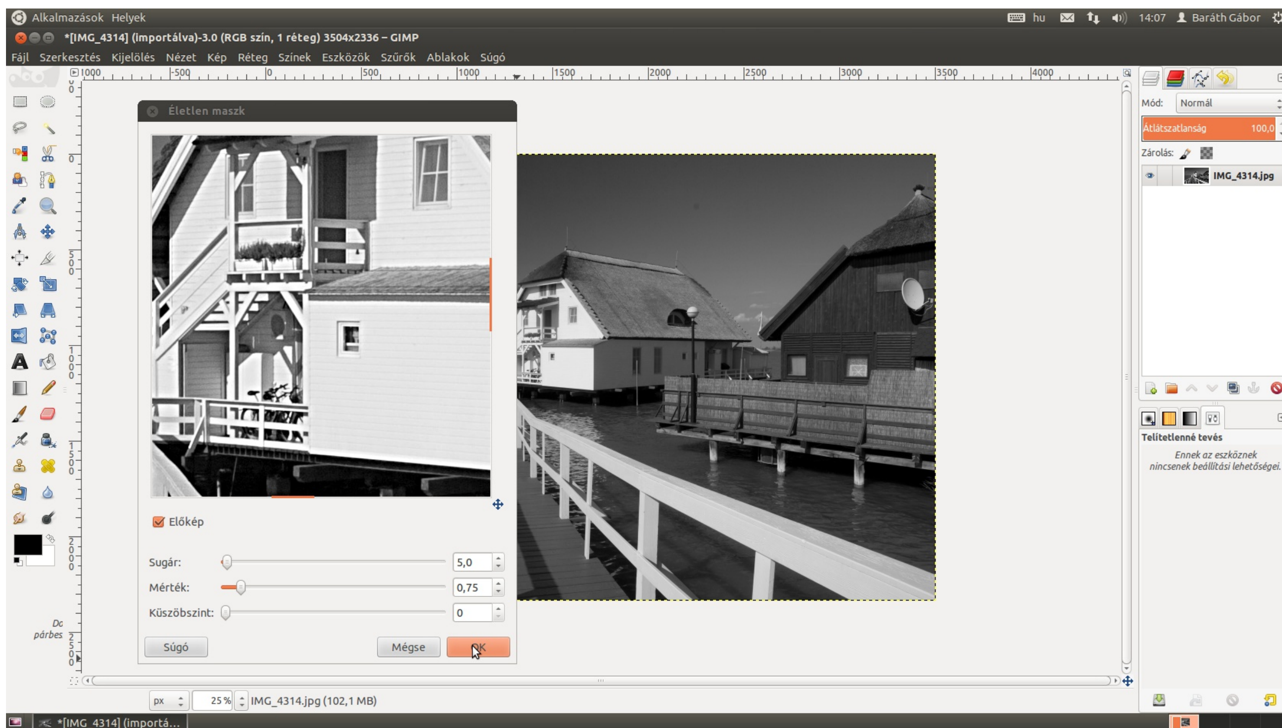
2 Ez a lépés opcionális. Aki úgy gondolja, hogy színes filmet fűzött a lyukkamerába, ki is hagyhatja. Először ugyanis fekete-fehérré alakítjuk a képet. Ehhez használhatod bármelyik, az előzőekben bemutatott módszert, de én most az egyszerűség kedvéért a **Színek ▸ Telítetlenné tevés...** párbeszédablakban a **Fényesség**et választva leütöttem az ↵ billentyűt.



3 Most élesíteni fogunk a fotón. Használjuk az életlen maszk szűrőt a **Szűrők ▸ Kiemelés ▸ Életlen maszk…** pontot választva, ahogy a képen látható.

Az élesítés mértéke persze erősen függ a kép méretétől és témájától is, de egy nagy felbontású tájképen a lyukkamera-hatás eléréséhez érdemes a következő kiinduló értékekkel próbálkozni:

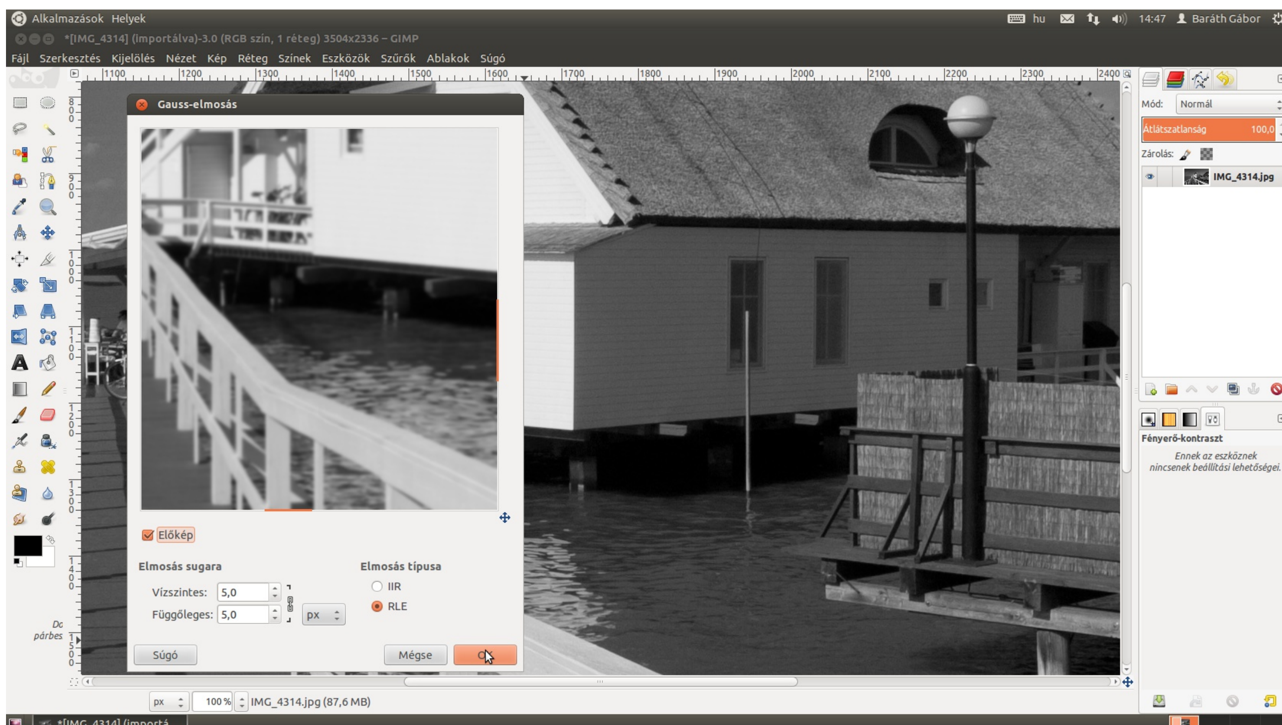
Sugár (az élek mekkora környezetében legyen élesítve): 4-5; **Mérték** (az élesítés erőssége): 0,2–1; **Küszöbszint** (mekkora fényességkülönbséget tekintsen élesítendő élnek): 0.



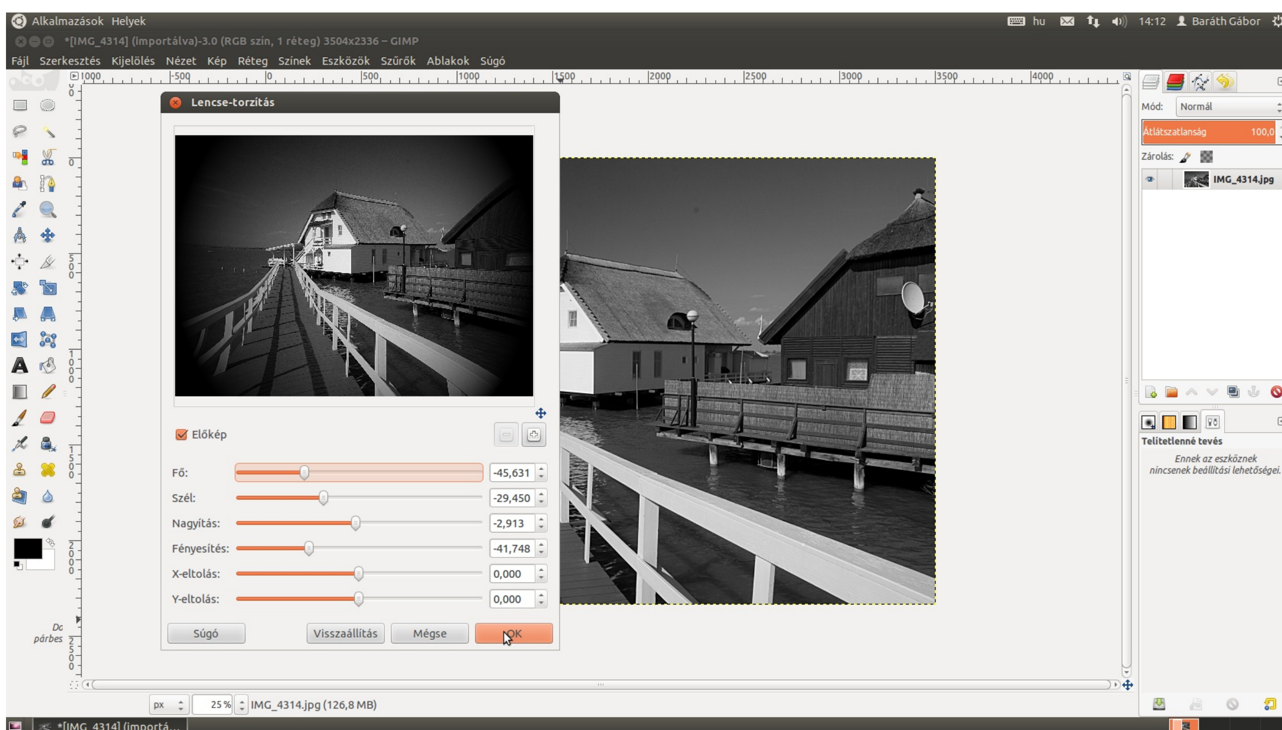
Biztos megfigyelted, hogy a képernyőfotókon látható párbeszédablakok a te verziódban picik és majdnem használhatatlanok. Nos, kezdetben nálam is azok voltak, de ezek az ablakok – mint a legtöbb ablak a számítógépek világában – tetszőleges átméretezhetőek az egérrel.

3 Igen, jól figyeltél, két harmadik lépés is van. :) Bár a fotónknak jól jött egy kis plusz élesítés, egy igazi lyukkamera kontúrélessége meglehetősen kicsi, vagyis nemhogy élesíteni kellene a ké-

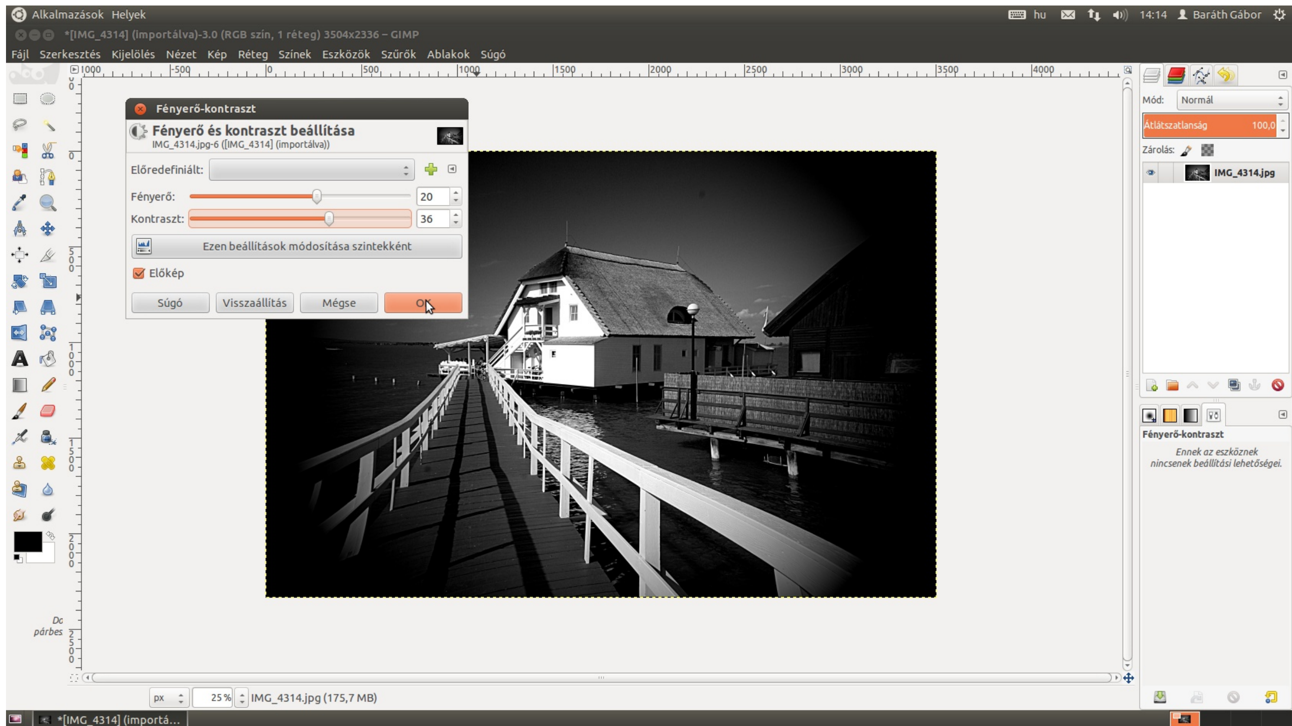
pet, hanem még inkább lágyítani az éleknél, amelyhez Gauss-elmosást fogunk alkalmazni. A **Szűrők ▸ Elmosás ▸ Gauss-elmosás...** párbeszédablakban válasszunk a képnek megfelelő **Elmosás sugara** értéket. Ez most jelen esetben mind vízszintesen, mind függőlegesen 5 px. Ha az előnézeten látottak megfelelnek az ízlésednek, kattints az **OK** gombra!



4 Nos, tulajdonképpen mindegy is, hogy a 3. lépésben melyik metódust választottad, az utolsó lépéshez a GIMP 2.4-ben megismert **Szűrők ▸ Torzítás ▸ Lencse-torzítás...** szűrőt fogjuk alkalmazni, épp ellenkezőleg, mint ahogy azt a készítők megálmodták. A lyukkamerával készített képre ugyanis éppen az erős torzítás és vignettálás jellemző. Szerencsére a szűrő reverzibilis, vagyis nemcsak a nem kívánt torzítást és vignettálást tudja eltüntetni, hanem ha arra van szükség, hozzá is bírja adni. Most pont ezt fogjuk kihasználni. Az ábrán látható értékek ismét jók lesznek kiindulópontnak, de természetesen az adott képnek megfelelően átállíthatók.



5 Már csak az utolsó, nagyon gyors szépítéstechnikai beavatkozás van hátra. Állítunk egy picit a kép fényességén és kontrasztján. Erre is rengeteg lehetőség kínálkozik, de mi most a legegyszerűbbet fogjuk választani, a **Színek ▸ Fényerő-kontraszt...**-ot. A párbeszédablakban állítsd be a szemednek tetsző értékeket, és már kész is vagyunk!





KREATÍV TERVEZÉS

A következőkben megmutatom, hogyan tudod a GIMP-et különféle tervezési folyamatokban felhasználni. Fogunk weblapot, könyv- és folyóirat-borítót tervezni, és mutatok pár trükköt is. Szeretném azonban felhívni a figyelmed, hogy itt még igazabb az a tétel, hogy a folyamatot az igényeidre kell szabnod, hiszen a design jó része ízlés dolga.

Ezen felül nyilván nem fogsz pont ugyanilyen weboldalt – vagy bármit – készíteni, viszont az itt leírt technikákkal – remélhetőleg – könnyebben tervezel majd saját szép grafikai megjelenést.

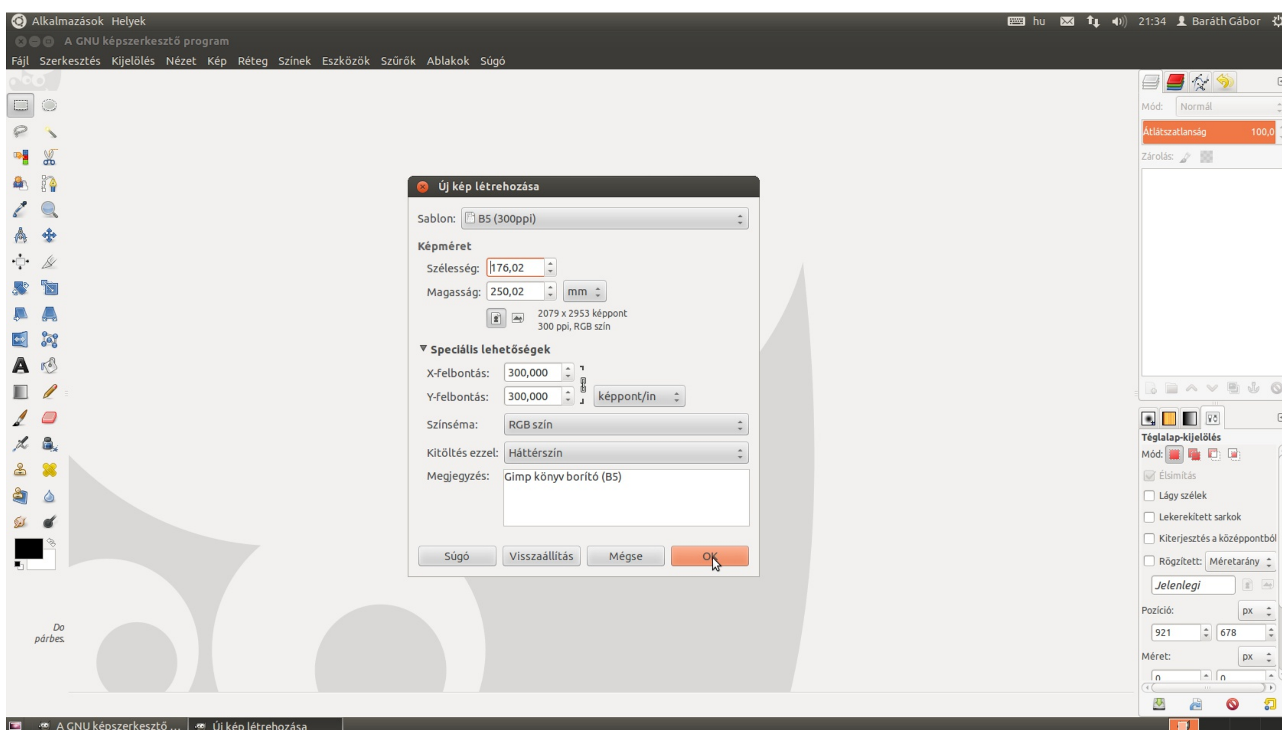
Éppen ezért a következőkben ne a betűtípusokra és a színekre összpontosíts, hanem arra, hogyan kell a betűtípusokkal és színekkel bánni! Ne a különféle rétegek tartalmát figyeld, hanem azt, hogyan alakul ki a végső kép az adott rétegek felhasználásával, hogy később egyszerűen meg tudd valósítani a saját elképzeléseidet!

Na, vágjunk is bele...

5.1. KÖNYVBORÍTÓ TERVEZÉSE

Hogy ne legyen ez a rész a világtól teljesen elrugaszkodott, megmutatom, hogyan készíthetsz olyan könyvborítót, amelyet a szabad szoftvereket népszerűsítő FSF.hu Alapítvány évek óta használ a kiadványaihoz. (Egészen pontosan végigkövetheted azt, hogy hogyan készült ennek a könyvnek a borítója, persze a bénázásokat kivéve :) Gondolhatod, ezeket a kiadványokat nem volna szép zárt forráskódú programokkal elkészíteni. Ezt a könyvet is LibreOffice-ban írom, de a többi könyvem is nyílt forráskódú szabad szoftverekkel készült. A könyvborító tervezéséhez is GIMP-et fogunk használni.

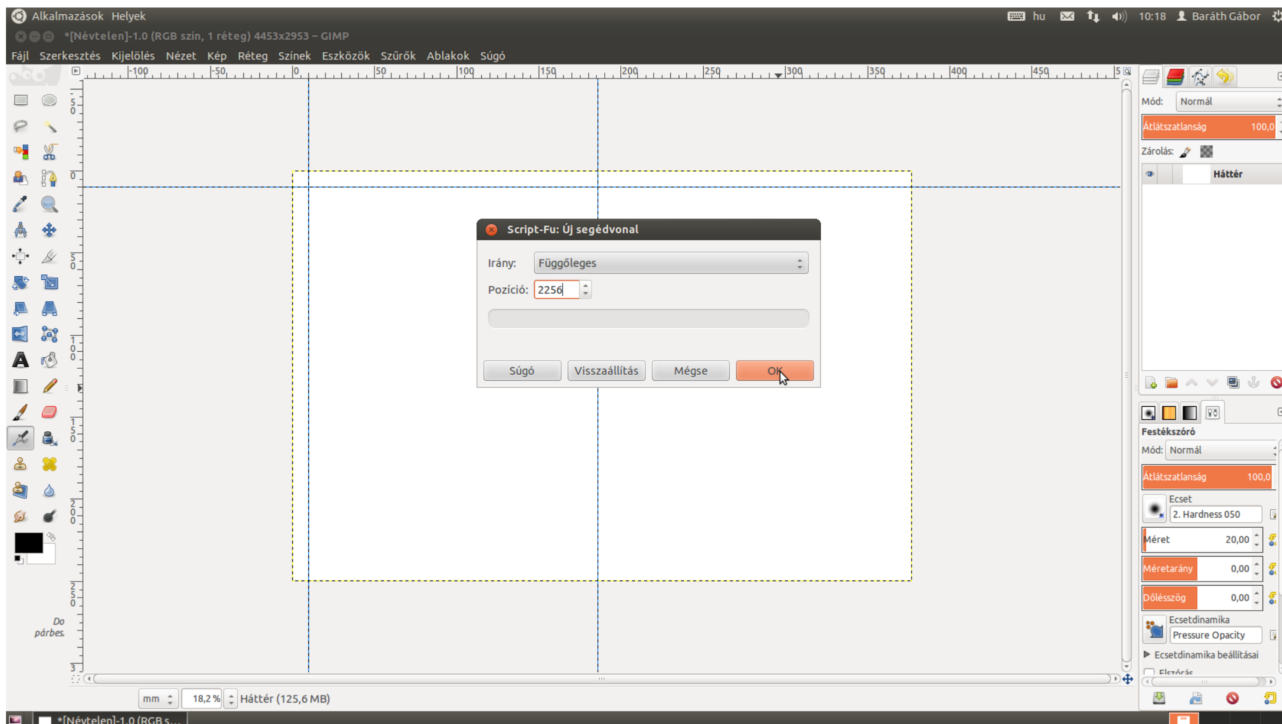
1 Először készítünk egy új, a könyv borítójának megfelelő méretű képet. A mi esetünkben, mivel ez a könyv valószínűleg csak elektronikus formában fog megjelenni, elég a sablonok közül a **B5 (300ppi)** nevűt választani.



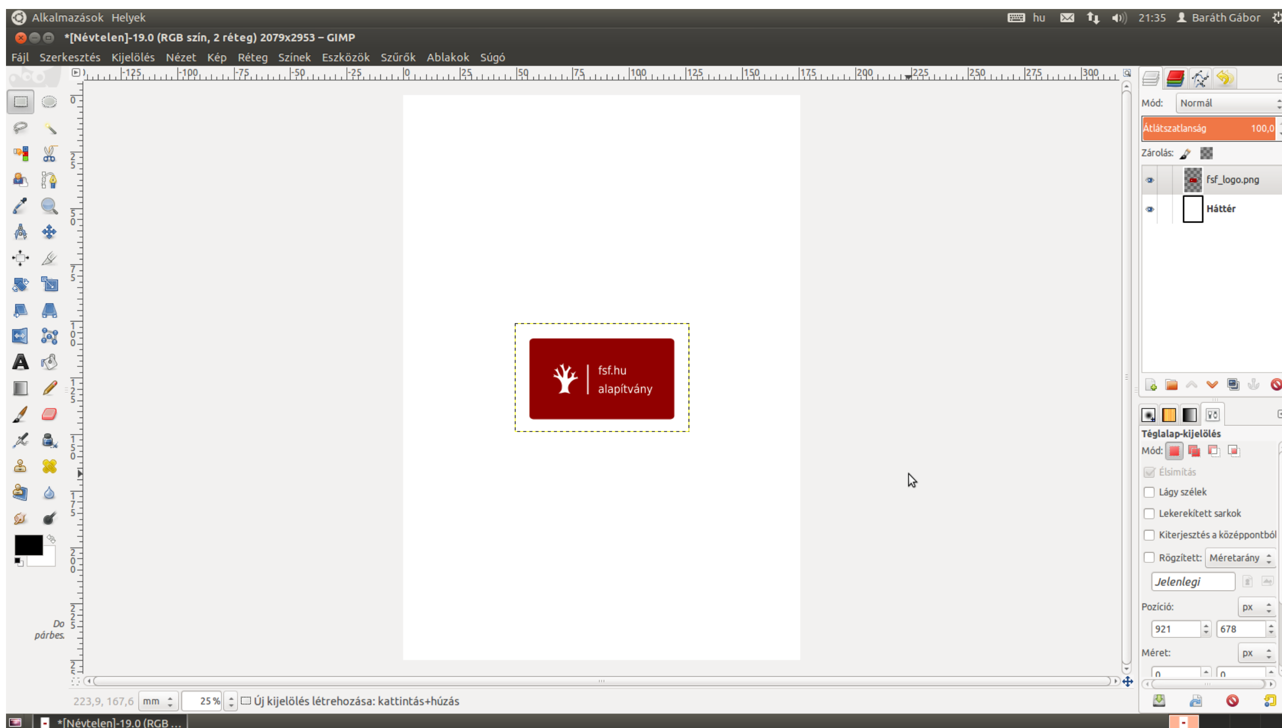
2 Amennyiben nyomtatott könyvhöz (esetleg DVD-hez) tervezel borítót, kelleni fog egy számológép is, és neked magadnak kell majd a **Szélesség** és a **Magasság** értékeit megadnod a következőképpen: a borító szélessége legyen 2 × oldalszélesség + a gerincvastagság, amit a nyomda meg tud mondani az oldalszám és a papír ismeretében + 2 × 1 cm úgynevezett kifutó, amely azért kell, mert a nyomda nem tud mikrométer pontosan vágni, és minden dolognak, ami a lap széléig kifutna, rá kell hagynunk valamit. A magasság pedig egyszerűen 2 × 10 mm-rel nagyobb.

Ha kész az új dokumentum, még ne tedd el a számológépet, mert érdemes behúzni a segédvonalakat, amelyek kijelölik az első (jobb oldalra fog esni) és a hátsó (bal oldali) borítót, valamint a gerincet. Ehhez azonban ki kell számolnunk, mi hány képpontra van a szélektől, hogy be tudjuk írni a **Kép▸Segédvonalak▸Új segédvonal** menüpontra való kattintás után előugró párbeszédablakba. A számításhoz használandó képlet a következő: távolság centiméterben osztva 2,54 cm-

rel (a nemzetközi hüvelyk mérete), szorozva a ppi-ben (azaz az egy hüvelykre) megadott felbontással.

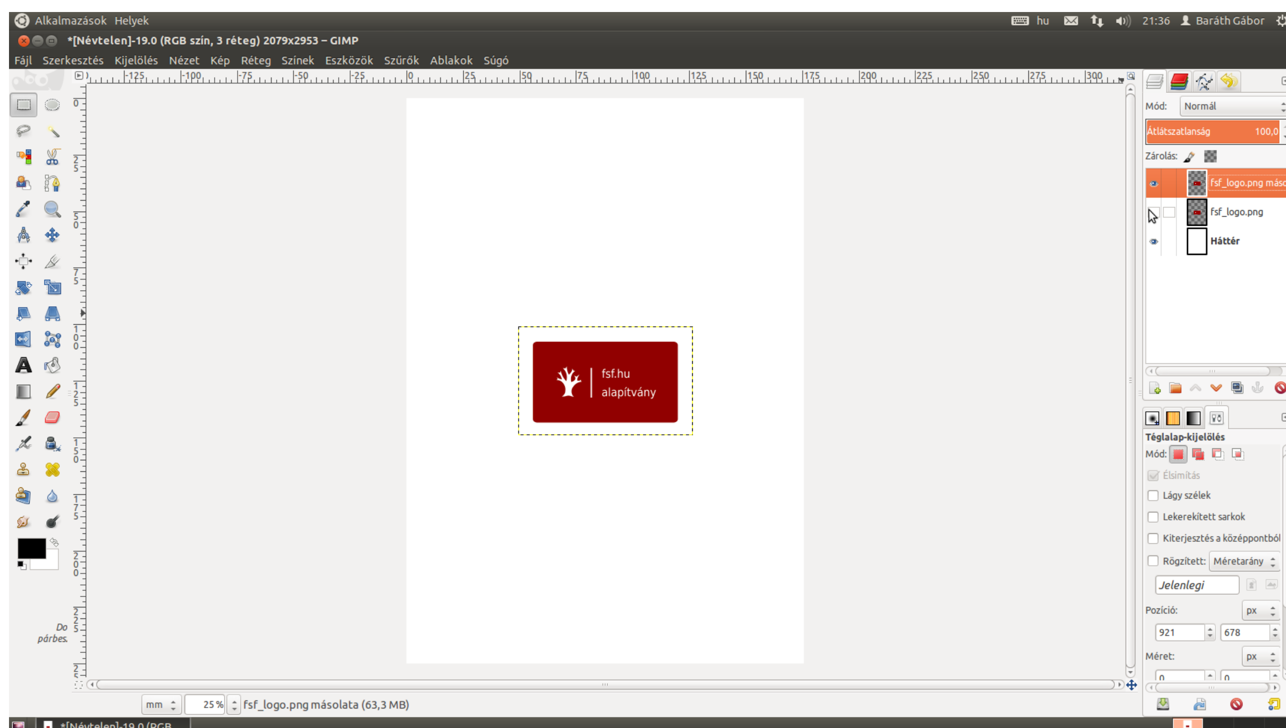


3 Töltsük be az FSF.hu logóját a **Fájl ▸ Megnyitás rétegként** menüpont segítségével! Ezt a logót kicsit meg fogjuk dolgozni, mert a mérete nem felel meg, ezenfelül szeretném egy kicsit érdekesebbé tenni azzal, hogy elforgatom és egy kis vetett árnyékkal ki is emelem. Lássuk, mit kell ehhez csinálni!

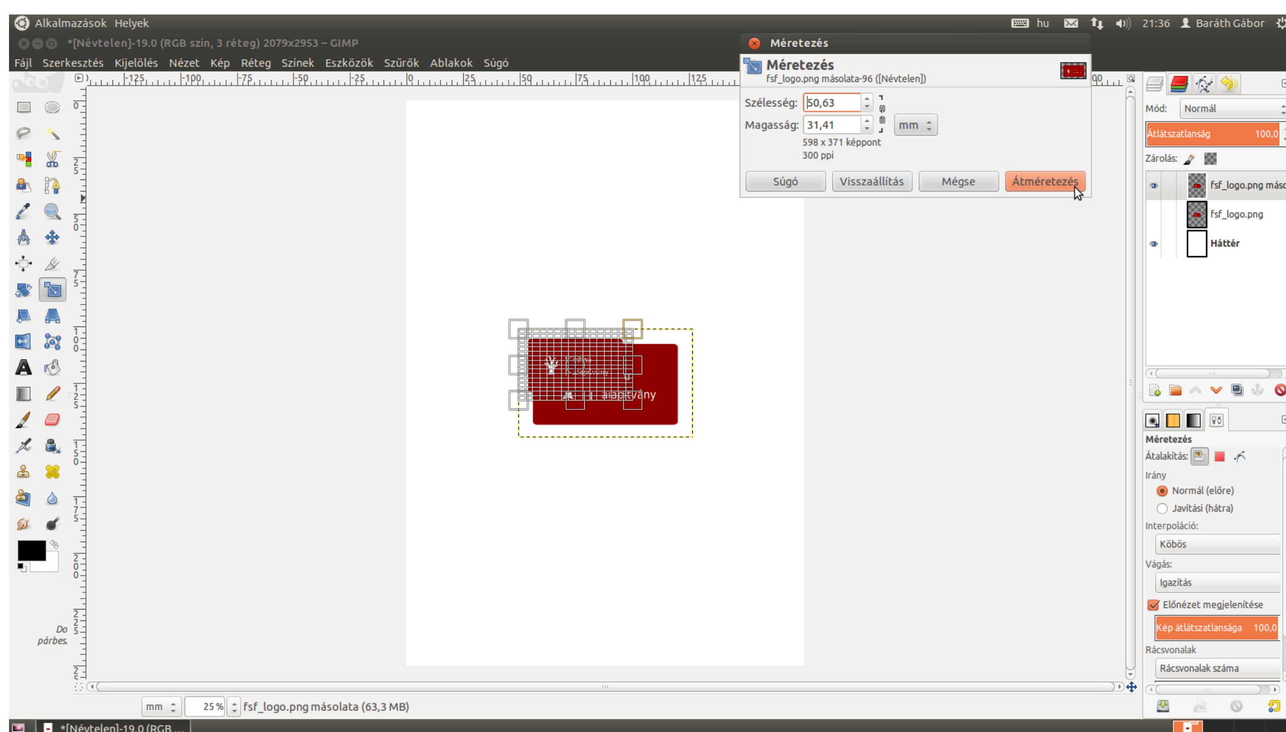


4 Először is másold le a réteget a panel alján található **Másolat készítése és hozzáadása** ikonra (ikon) kattintva, majd az eredeti réteget tedd láthatatlanná a bélyegkép előtti kis szemre (ikon) kattintva. Ennek a lépésnek az a jelentősége, hogy ha mégse sikerülne a transzformáció elsőre, és ez csak később derülne ki, akkor meglesz az eredeti logó a fájlban, dolgozhatunk azzal tovább, és nem kell újra megkeresni az állományt a merevlemezen, hogy betöltsük. Szóval csak amolyan biztonsági intézkedés. (A transzformált módosított réteggel azért nem érdemes tovább dolgozni,

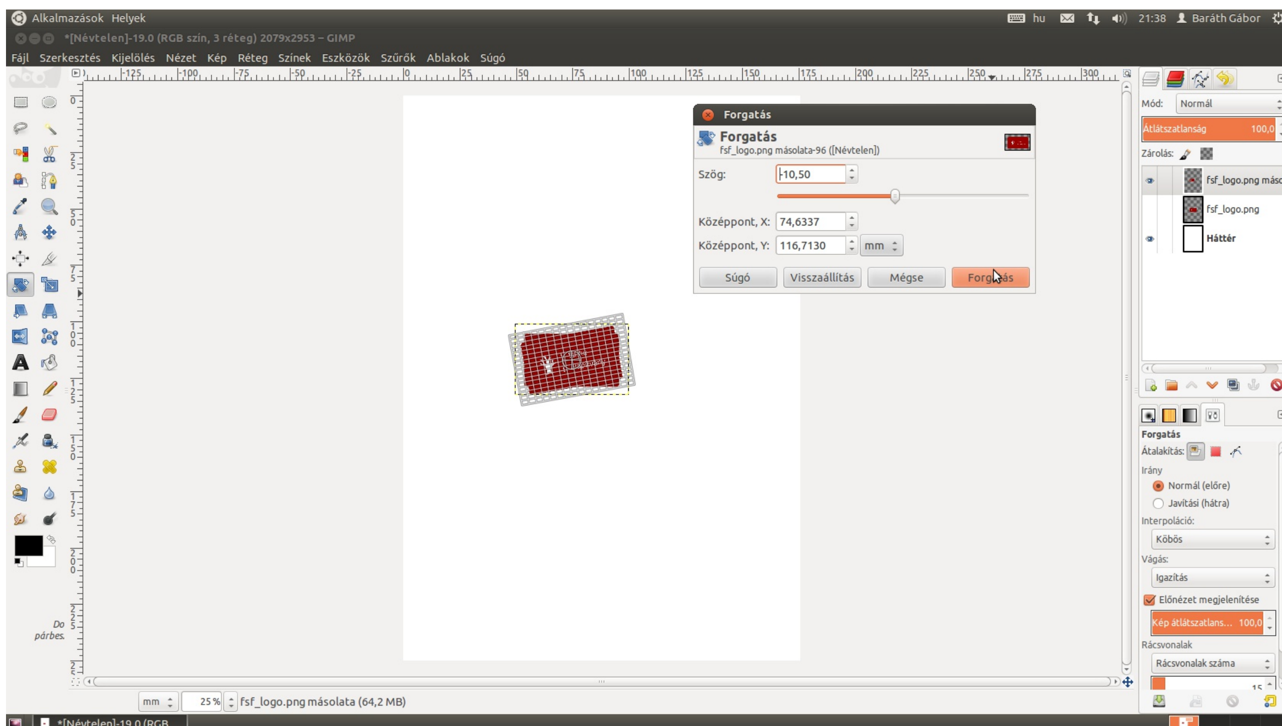
mert a méretezés és a forgatás során meglehetősen sok információ elvész, így jobban jársz, ha ilyen esetben a kályhától újra kezded.)



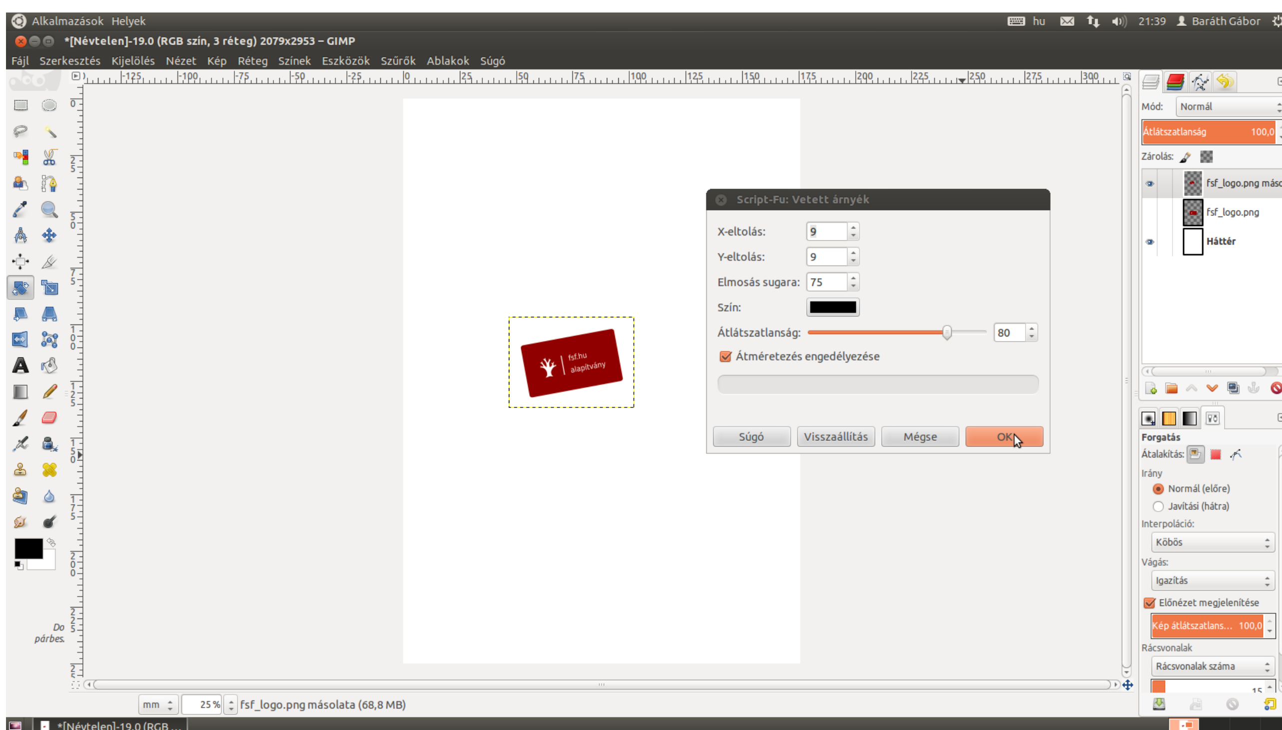
5 Üsd le a ⇧+T gyorsbillentyűt, vagy válaszd ki az eszköztárról a méretezés eszközt, majd a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett fogd meg az egérrel a réteg egyik sarkát, és told a megfelelő helyre! A Ctrl billentyű biztosítja, hogy a réteg eredeti méretaránya a transzformáció során megmaradjon. A megjelenő párbeszédablakban ellenőrizheted, vagy beírhatod a logó méretét a kiválasztott egységben. Ez olyankor hasznos, ha tudod, hogy pontosan mekkora méretű helyre kell beillesztened az adott képelemet. Mi most szemre dolgozunk. Ha minden kész, üsd le az átméretezés gombot! (Ez az a pont, amikor már ezt a réteget nem érdemes sem nagyítani, sem tovább kicsinyíteni, tehát ha kiderül, hogy mégse jó a logó mérete, akkor ki fogjuk dobni ezt a réteget, és visszamegyünk a harmadik lépésre.)



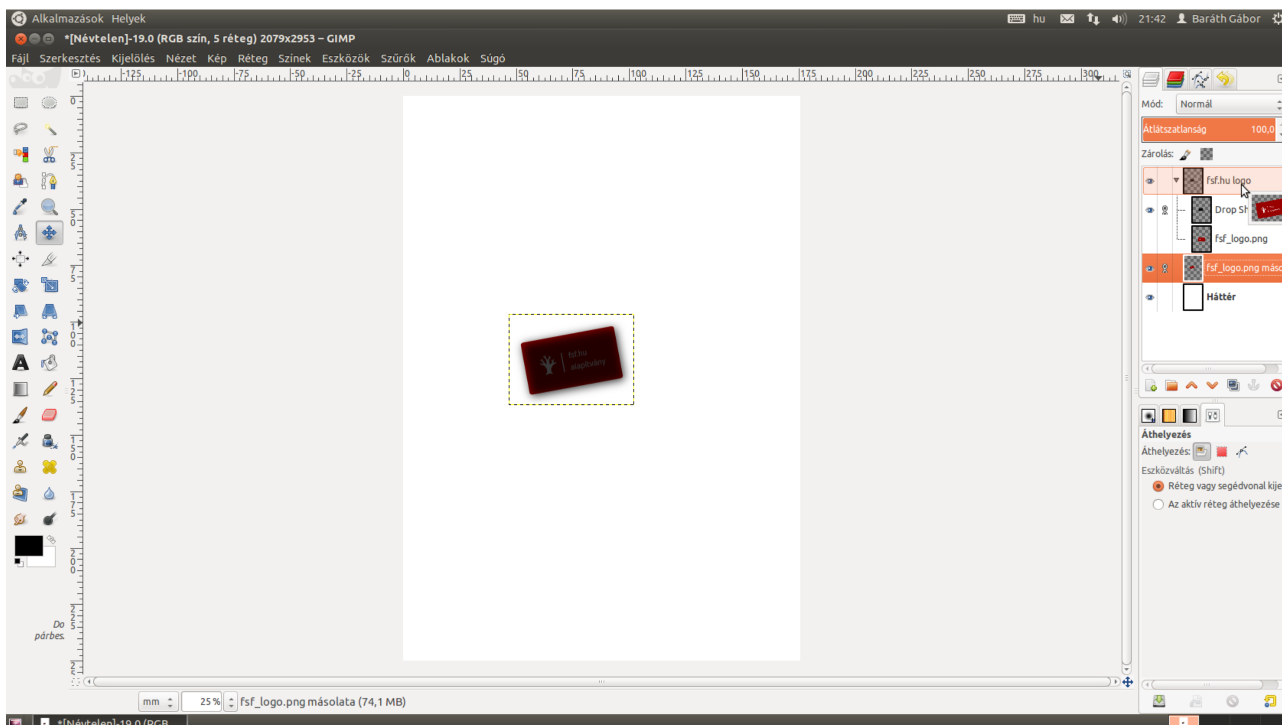
6 Most forgassuk be a logót. Üsd le a ⇧+R gyorsbillentyűt, vagy kattints a **forgatási eszköz** ikonjára az eszköztáron (). Itt szintén megjelenik egy párbeszédablak, ahol beállíthatod a forgatás szögét a **Szög** beírómezőben, vagy az alatta található csúszka mozgatásával, azonban ennél egyszerűbb a réteg sarkának megfogása és elforgatása az egérrel. Ha elérted a megfelelő szöget, kattints a **Forgatás** gombra, vagy egyszerűen üsd le az ↵ billentyűt!



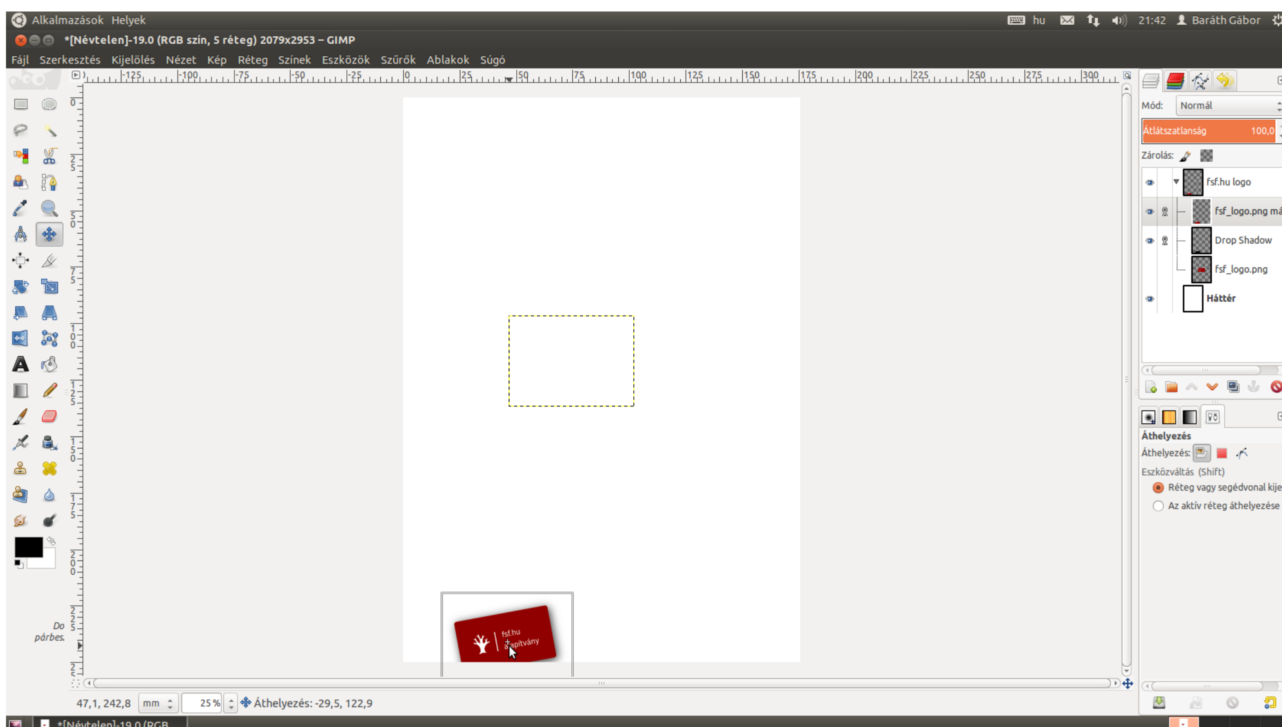
7 Következzék az az árnyék elkészítése, amellyel a logót kissé ki fogjuk emelni a környezetéből. Érdemes tudni, hogy a **Szűrők ▸ Fény és árnyék ▸ Vetett árnyék** szűrő minden esetben kirajzolja a teljes árnyékot, akkor is, ha a réteg a kép szélén van, úgy, hogy munka közben kiterjeszti a festővásznat, ami nekünk most nagyon, de nagyon nem kívánatos (hiszen pontosan B5 méretű képet szeretnénk), ezért ezt úgy fogjuk megtenni, hogy a rétegünk még a kép közepén van, és majd a következő lépésbe toljuk a helyére, a lap aljára.



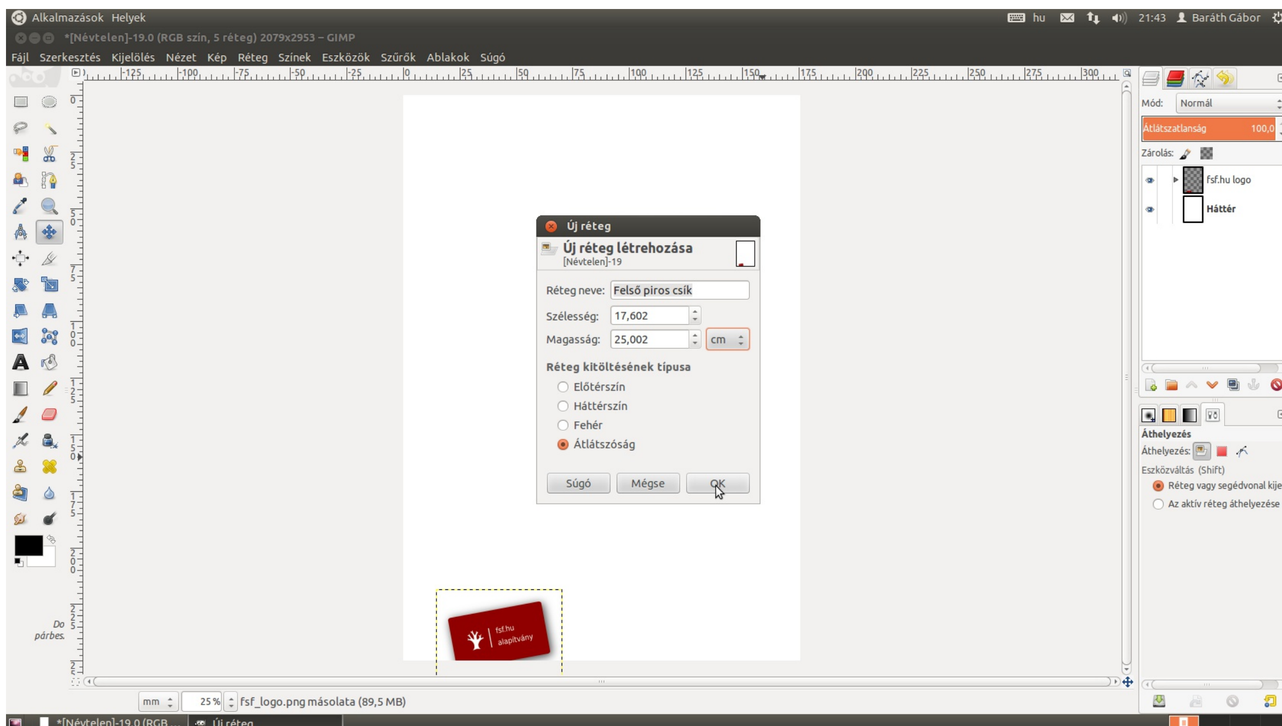
8 Most hozz létre egy új rétegcsoportot a Rétegek párbeszédablak alján található mappa ikonra kattintva, és nevezd el *fsf.hu logó*nak, majd – alulról kezdve – fogd meg a rétegeket, és húzd bele a mappába! Azért érdemes alulról kezdeni, mert a GIMP azt a réteget teszi a csoport tetejére, amelyet utoljára dobtál bele, így a végén pont jó sorrendben lesznek a rétegek egymás felett.



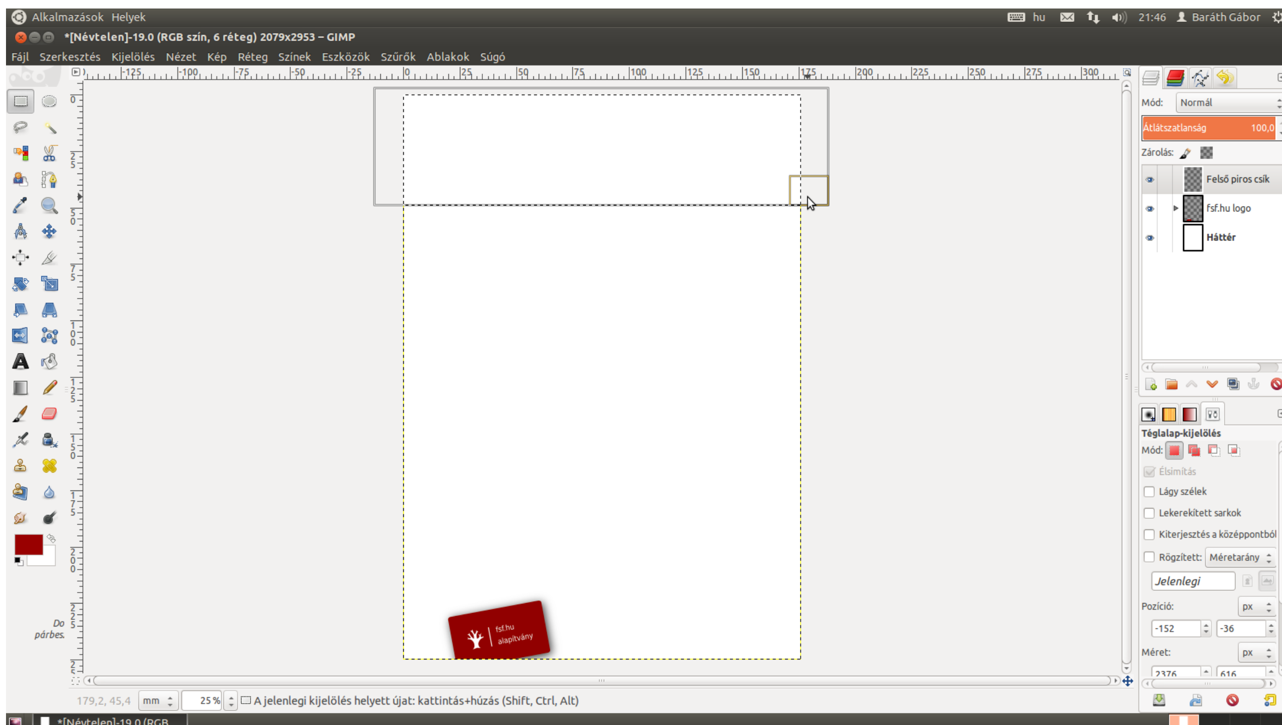
9 Most a helyére fogjuk tolni a logót, ehhez azonban előbb összeláncoljuk a logót a *Drop shadow* nevű réteggel, amely az árnyékot tartalmazza, hogy együtt mozogjanak. Ha a szem ikon és a bélyegkép közötti eredendően üres négyzetre kattintasz, megjelenik egy lánc. Azok a rétegek, amelyek előtt láncot látsz, össze lesznek kötve, és egyszerre tudod őket mozgatni, ezért kattints a *fsf.hu logó* és a *Drop shadow* előtt a lánc helyén, majd válaszd ki az **áthelyezési** vagy **mozgatóeszközt** az eszköztárról ( ) vagy az M billentyű lenyomásával! Kattints a Rétegek palettán arra a rétegre, amelyet mozgatni szeretnél, majd az egér gombjának nyomva tartása mellett húzd a megfelelő helyre!



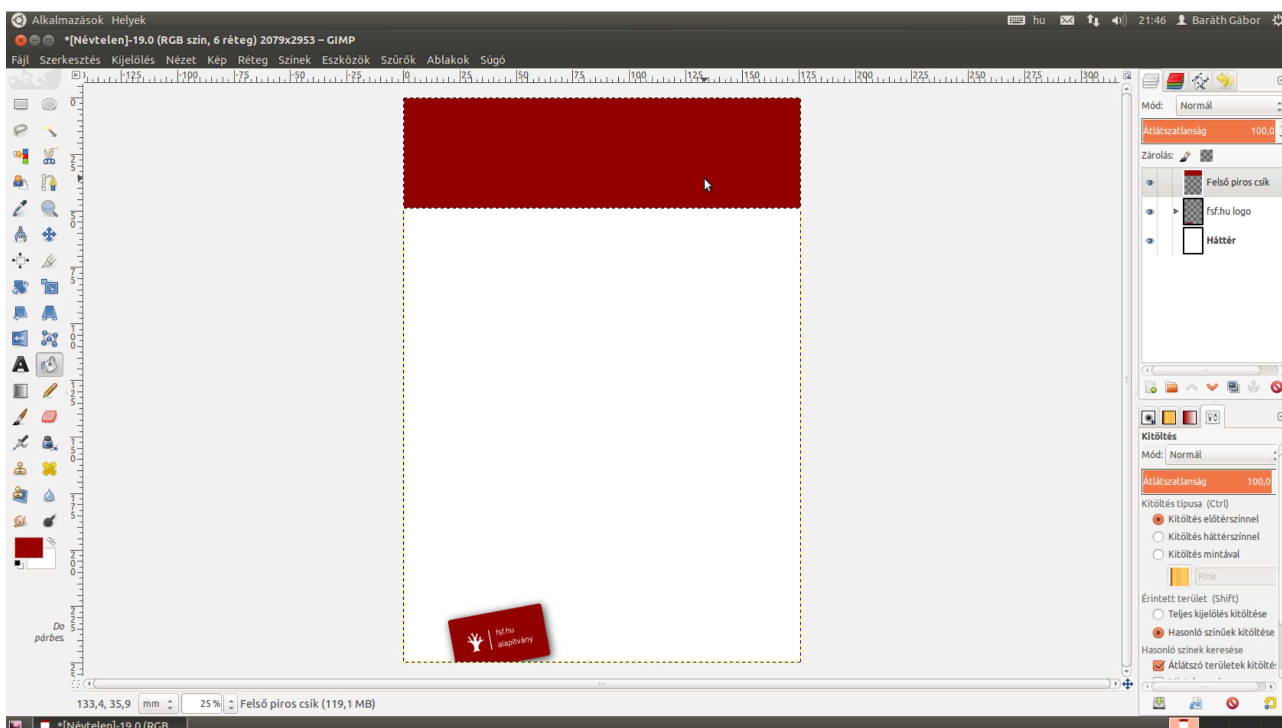
10 Kattints a **Rétegek** panel alján bal oldalt az **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonra ( ), és hozz létre a felső piros csíknak egy új réteget! Adj neki nevet, legyen mondjuk *Felső piros csík*, és válaszd a **Réteg kitöltésének típusa** alatt az **Átlátszóság** pontot!



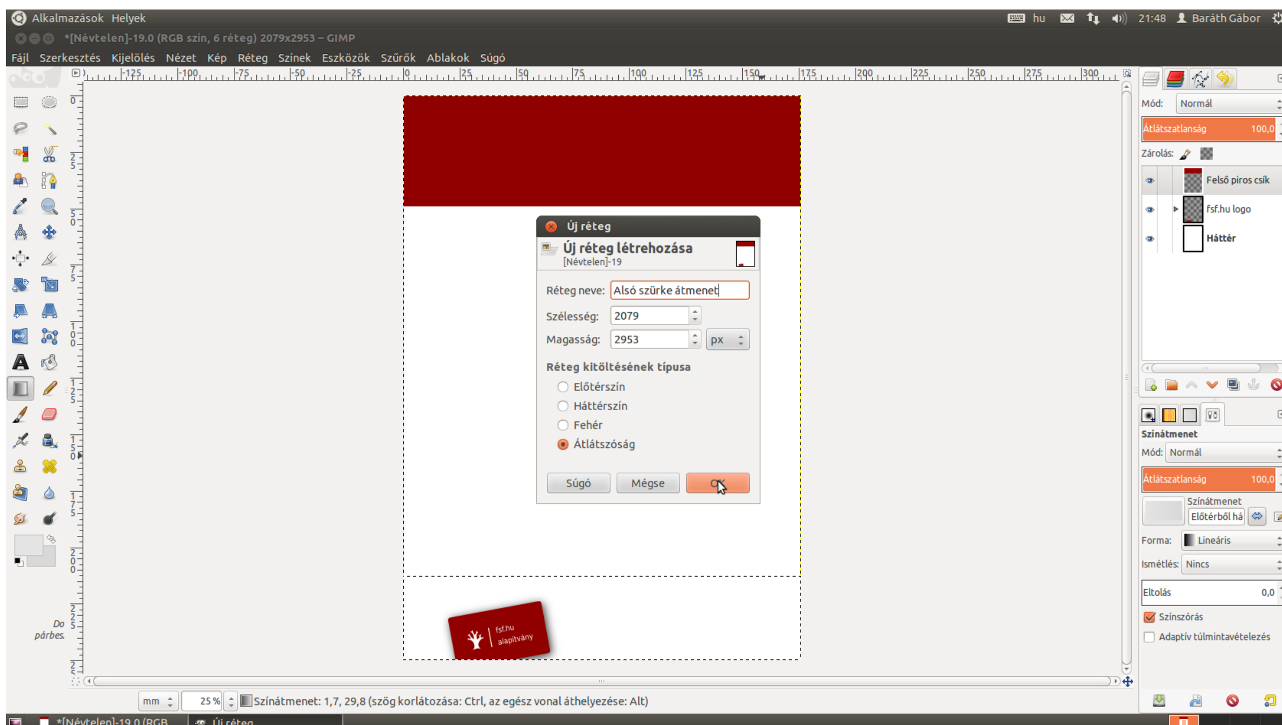
11 Válaszd a téglalap alakú kijelölést az eszköztárról és húzz egy nagyjából megfelelő méretű kijelölést az oldal tetejére! Ha biztos akarsz lenni benne, hogy a kijelölés teljesen kiér a bal és jobboldalig, valamint az oldal tetejéig, jelölj nagyobbat! A kijelölés nyugodtan kimehet az oldalon túlra is. Ha nem sikerült pontosan akkorára a kijelölésed, mint szeretted volna, a sarkaiban és a téglalapok közepén megfoghatod és átméretezheted. Egyébiránt szinte biztos vagyok benne, hogy ennek a sávnak a mérete nem végleges, szóval most ne is törődjünk vele túl sokat, csak nagyjából legyen jó méretű.



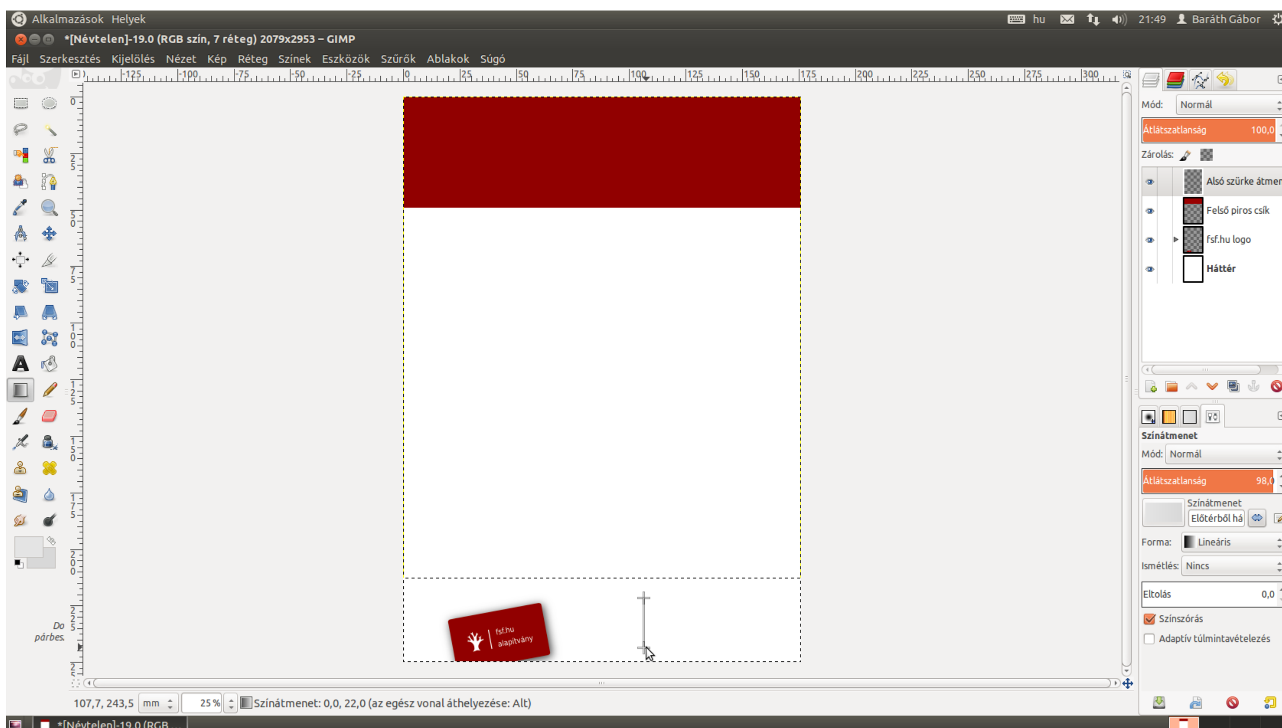
12 Most be kell állítsuk a logó színének megfelelő piros festőszínt a kitöltéshez. Válaszd ki a szemcseppentő ikont a bal oldali eszköztárról (), majd kattints a logó piros részén egyet, és a festőszín máris átváltozik a megfelelő pirosra. Ezután válaszd a kitöltési eszközt (), vagy üsd le a ⇧+B gyorsbillentyűt, vidd az egérmutatót a kijelölésen belülre, és kattints egyet! Ezzel kész is a felső piros sáv.



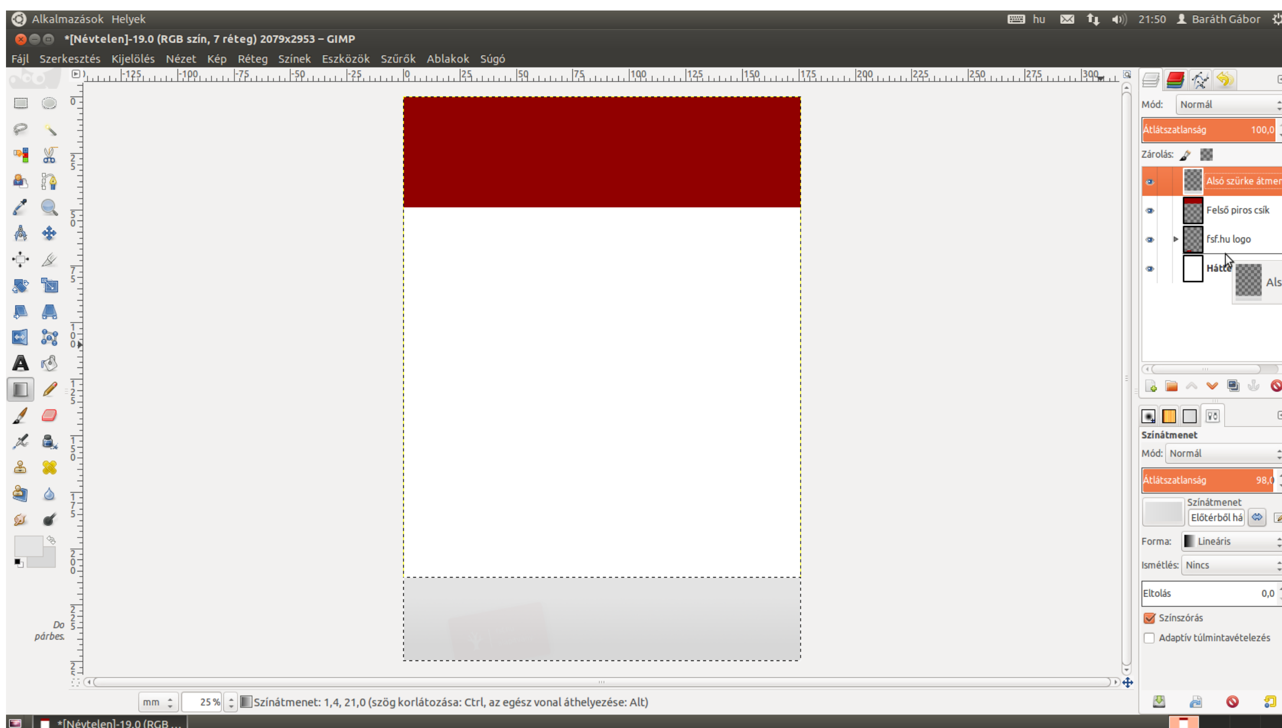
13 Most az alsó szürke átmenetes sáv elkészítése következik. Az előzőekhez hasonlóan ismét egy külön rétegen fogunk dolgozni, hogy szükség esetén minden más megtartása mellett tudjunk változtatni a sáv méretén, színén. Én most meglehetősen jól tudtam, hogy mit akarok elérni, de ha neked nincs a fejedben pontosan, hogy mit szeretnél, sokkal könnyebben tudsz kísérletezni, ha a főbb elemek külön rétegen vannak. Ha ki szeretnék próbálni egy másikfajta átmenetet vagy egyszínű változatot, nem kell majd mást tennem, mint kikapcsolni ennek a láthatóságát, és csinálni egy újat a jelenlegi fölé. Na, de először is hozd létre az első változatnak való réteget!



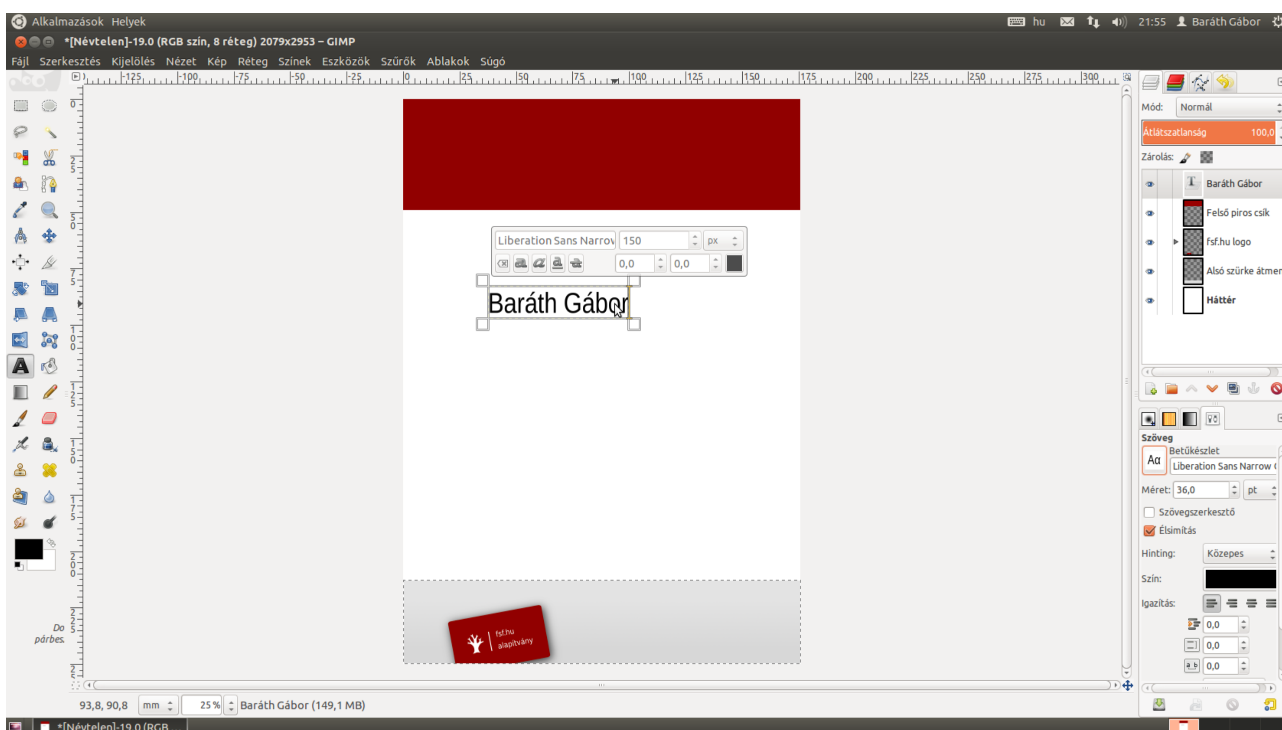
14 Úgy terveztem, hogy az alsó részen egy finom világosszürke színátmeneten lesz a logó, ezért először be fogjuk állítani a színátmenet két végét. Kattints az előtérszínt reprezentáló téglalapra az eszköztáron, majd állíts be egy világosszürke színt, majd ismételd meg ezt a háttérszínnel is, azzal a különbséggel, hogy itt egy pöttyet sötétebb legyen az a szürke! Ha ez kész, rajzolj ismét megfelelő méretű téglalap alakú kijelölést a rétegre! Válts át a **Színátmenet** eszközre az L billentyű lenyomásával, és a jobb oldali eszköztáron a színátmenet eszközre ( ) kattintva állítsd be a **Színátmenet** legördülő lista értékét **Előtérből háttérbe (RGB)**-re. Kattints a kijelölt téglalapon belül oda, ahol az átmenetnek kezdődnie kell, majd az egérgomb nyomva tartása mellett húzd az egeret az átmenet végpontjáig! Mivel én most függőleges átmenetet szerettem volna, mindeközben lenyomtam a Ctrl gombot, aminek a segítségével 15 fokonként állítható az átmenet iránya, így könnyebb eltalálni a függőleges vagy más esetben a 45 fokos vagy vízszintes irányt. Ha felengeded az egér gombját, a GIMP kitölti a kijelölt részt a megfelelő színátmenettel.



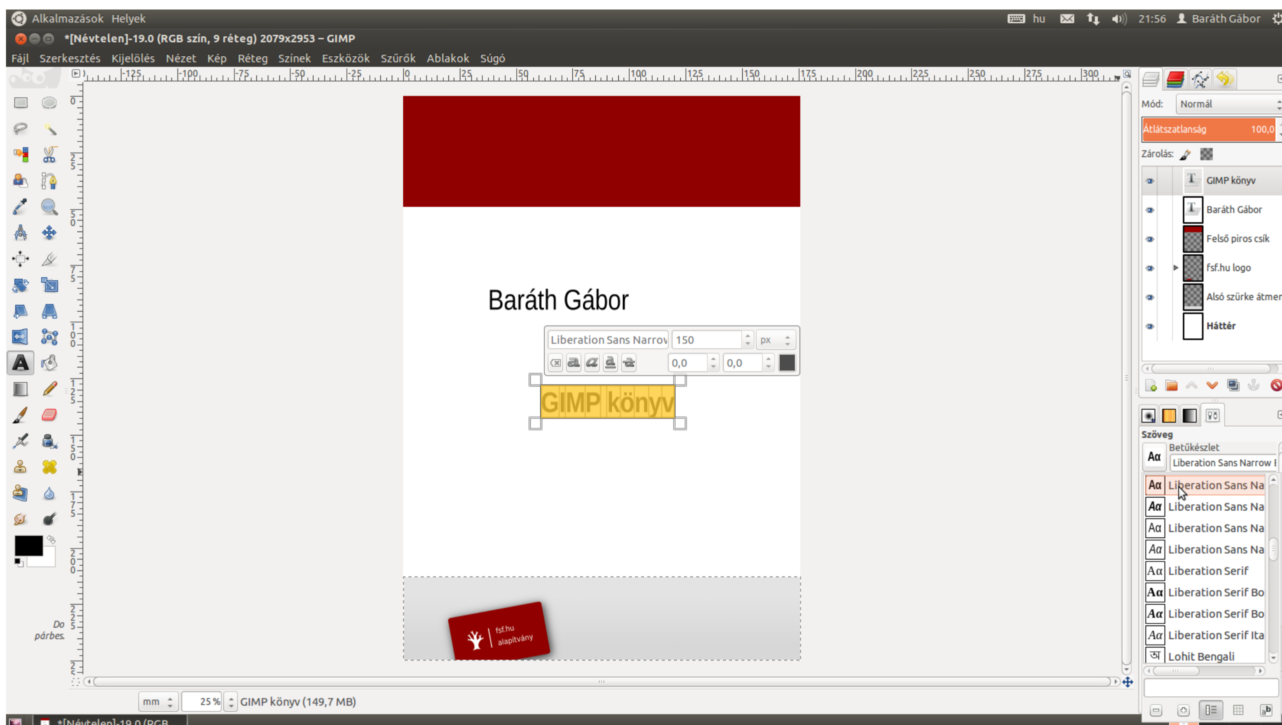
15 Na most az átmenetet jól ráraktuk a logó tetejére, én ezért nem látszik belőle semmi. Ezt megelőzhettem volna azzal, ha eredetileg a Háttér réteget választom ki, amikor a színátmenet rétegét létrehozom, mivel a GIMP az aktuálisan kiválasztott réteg fölé teszi az új réteget, de most is könnyen orvosolható a probléma azzal, hogy megfogod a réteget az egérrel, és a megfelelő – jelen esetben az *fsf.hu logó* – réteg alá húzod.



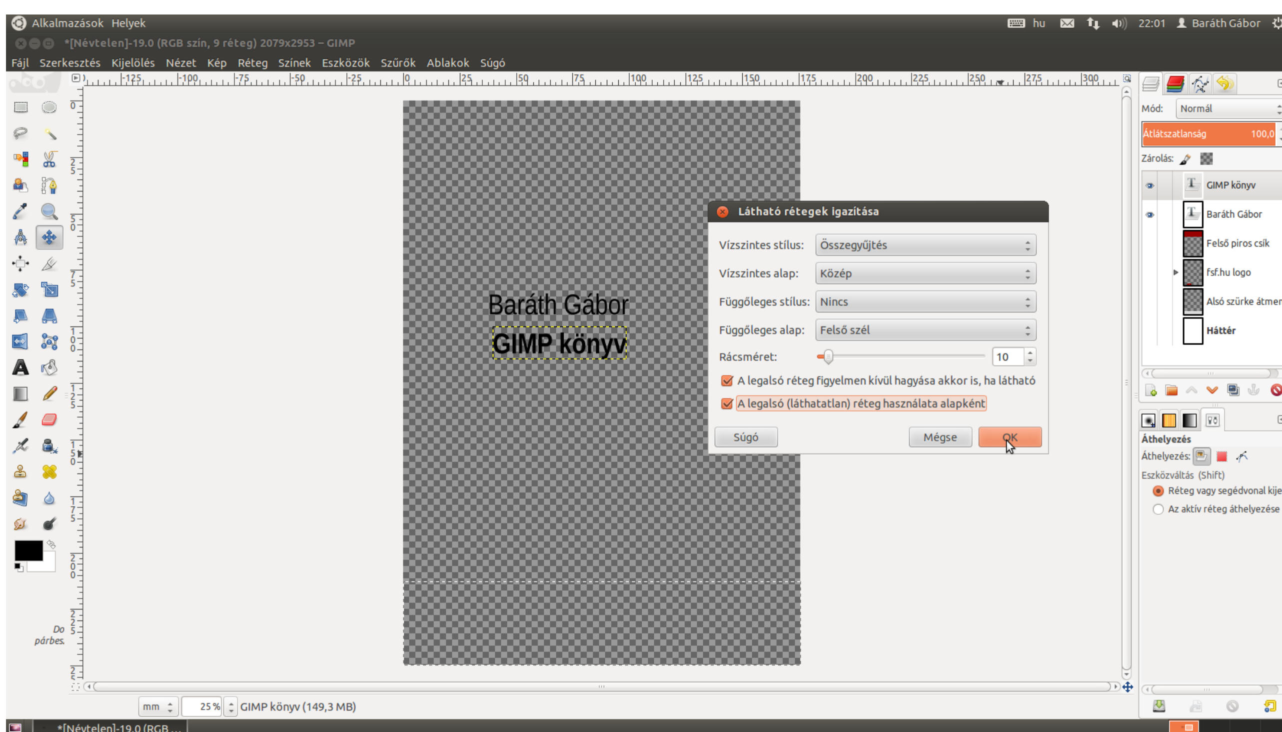
16 Kezdjük el felvinni a szöveges információkat, vagyis a szerző nevét és a könyv címét. Válaszd ki a **Szövegeszközt** az eszköztárról (A) vagy üsd le a T billentyűt, majd kattints a képre, nagyjából oda, ahová a szöveget szánod! (Egy igazi terv esetén ezeken az elemeken fogsz a legtöbbet változtatni, szóval nem kell milliméter pontosan böknöd az egérrel.) Most mielőtt elkezdenél gépelni, állítsd be a kívánt betűtípust és méretet! Kattints a lebegő panelen a betűkészlet nevére, töröld le, és kezdd el begépelni a kívánt betűtípus nevét! Ekkor egy lebegő lista jelenik meg azokkal a betűtípusokkal, amelyeknek a neve a beírt szöveggel kezdődik. Én begépeltem, hogy *Liber* és a *Liberation* betűtípusból kiválasztottam az egérrel a *Liberation Sans Narrow* nevűt. Ezek után a következő legördülő listában beállítottam, hogy legyen 150px a betű mérete. Ha neked jobban fekszik, a méret utáni listából választhatod a **pt** (nyomdai pont) mértékegységet is. Ezek után kattints a munkaterületre, és írd be a kívánt szöveget!



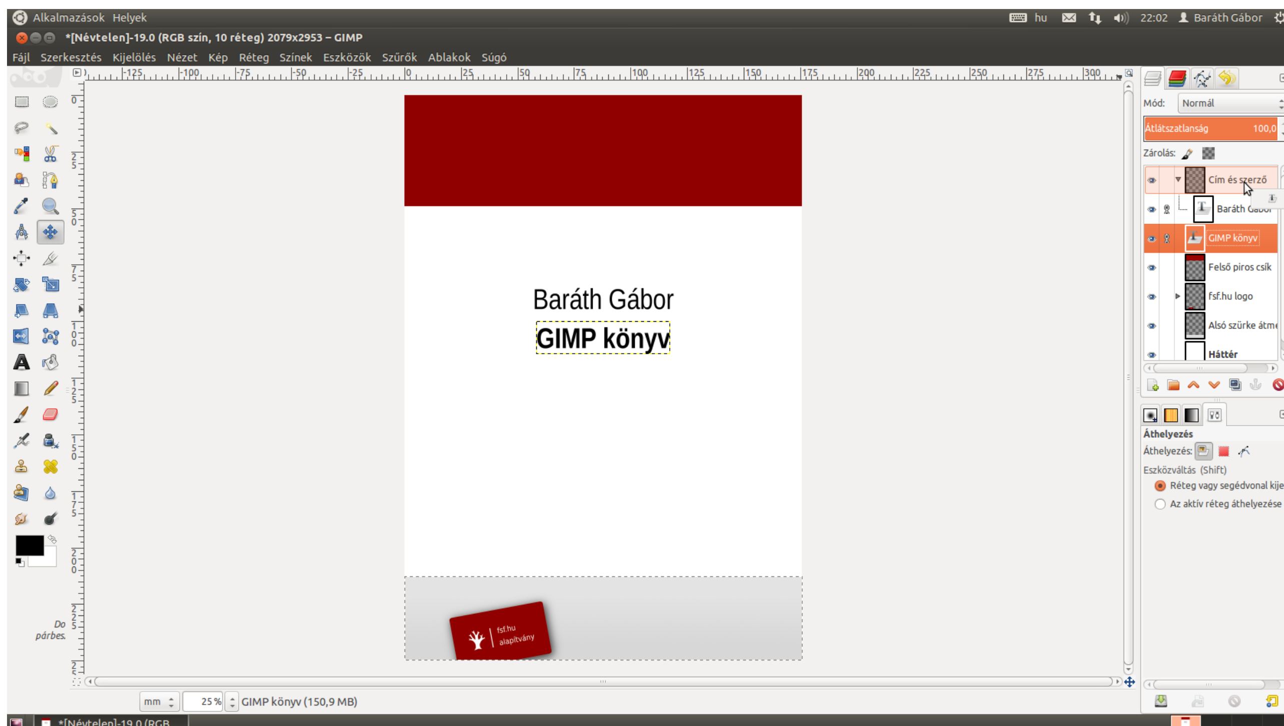
17 Ha gond volna a mérettel vagy a betűtípussal, nem kell mást tenned, mint a Szövegeszközt kiválasztva az adott szövegrétegre kattintani, és a szövegből az egérrel kijelölni azt a részt, amelyet meg szeretnél változtatni. Alternatív módszerként használhatod az Eszközbeállítások párbeszédablakot a lebegő panel helyett.



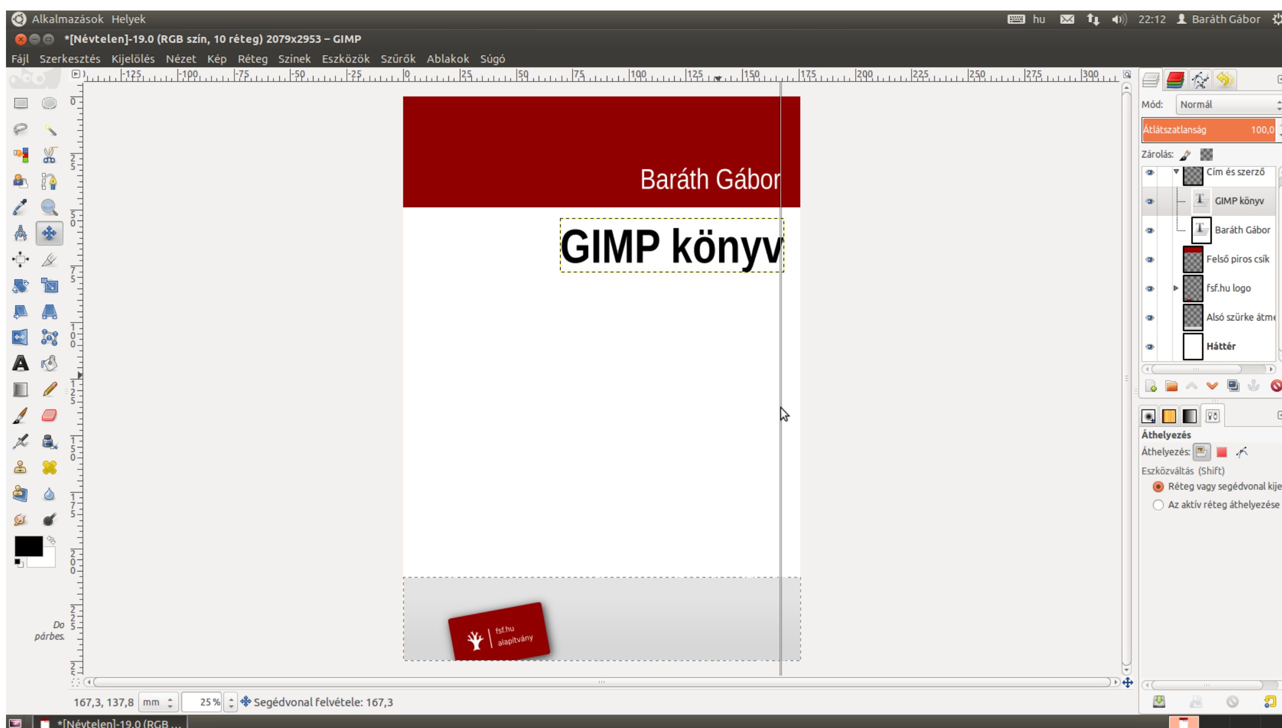
18 Ahogy azt mondtam, a szöveg helyét tuti nem találod el elsőre, úgyhogy most kipróbáljuk, hogy nézne ki az egész függőlegesen középre rendezve. Ehhez először is kapcsold ki a szöveg (vagy egyéb rendezendő) rétegeken kívül az összes réteg láthatóságát, majd válaszd a menüből a **Kép ▸ Látható rétegek igazítása...** menüpontot. A **Vízszintes stílus** értéke legyen **Összegyűjtés**, a **Vízszintes alap** pedig **Közép**. Mivel függőleges igazításra nincs szükségünk, ezért a **Függőleges stílus** értéke legyen **Nincs**. Ezen felül jelöld be a **Legalsó láthatatlan réteg használata alapként** jelölőnégyzetet, majd kattints az OK gombra!



19 Nos, akkor a minimál design verzióval kész is lennénk :) Azért még megyünk tovább, de mindenek előtt rakjunk egy kis sátorrendet, és készítsünk egy új rétegcsoportot *Cím és szerző* névvel, és rakjuk bele a két összeigazított szövegréteget!



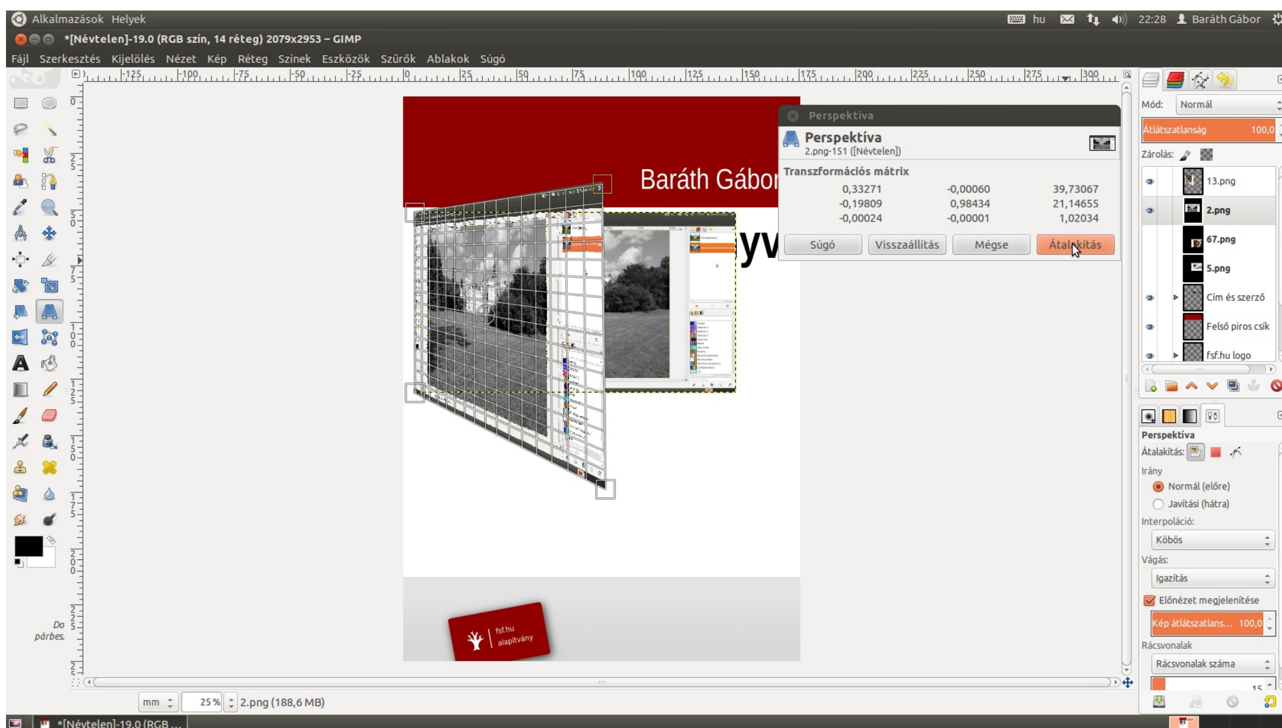
20 Most pedig próbáljuk ki, milyen volna, ha szerző felköltözne a piros fejlécbe, mondjuk jobbra rendezve. Kattints a bal oldali vonalzón az egérrel, és az egérgomb nyomva tartása mellett húzd jobbra addig, amíg a segédvonal a megfelelő helyre nem kerül! Válaszd ki a szerző nevét tartalmazó réteget az egérrel, majd válaszd a mozgatóeszközt az eszköztáron, kattints a szövegre, és húzd a helyére az egérrel! Ha a réteg a segédvonal közelébe kerül, automatikusan a helyére ugrik, nem kell pontosan a megfelelő helyre vinned. Tedd meg ugyanezt a címréteggel is, és az is pontosan a segédvonalhoz lesz illesztve. (A legtöbb esetben ez a módszer tökéletes rétegek illesztésére, azonban szöveg esetén azonban sokkal többet számít a látvány, mint a geometria (a „könyv” *v*-jének kissé kijjebb kell esni a „Gábor” *r*-jének vonalán, hogy vizuálisan egy vonalba essenek), ezért érdemes szemre kissé korrigálni az eredményt. Ha a →, ←, ↑ vagy ↓ gombokat leütöd a billentyűzeten, a kijelölést 1 képpontos lépésközökkel mozgathatod a megfelelő irányba. Ez kiváló módszer olyan finomhangolásra, mint ami most kell.) Ha kész van az igazítás, a segédvonalra nem lesz többet szükségünk, ezért fogd meg a segédvonalat, és vonszold ki a bal oldalon vissza a vonalzóra, vagy ha – mint ez esetben is – látható az üres terület, a rajzvászon mellett ott is elengedheted.



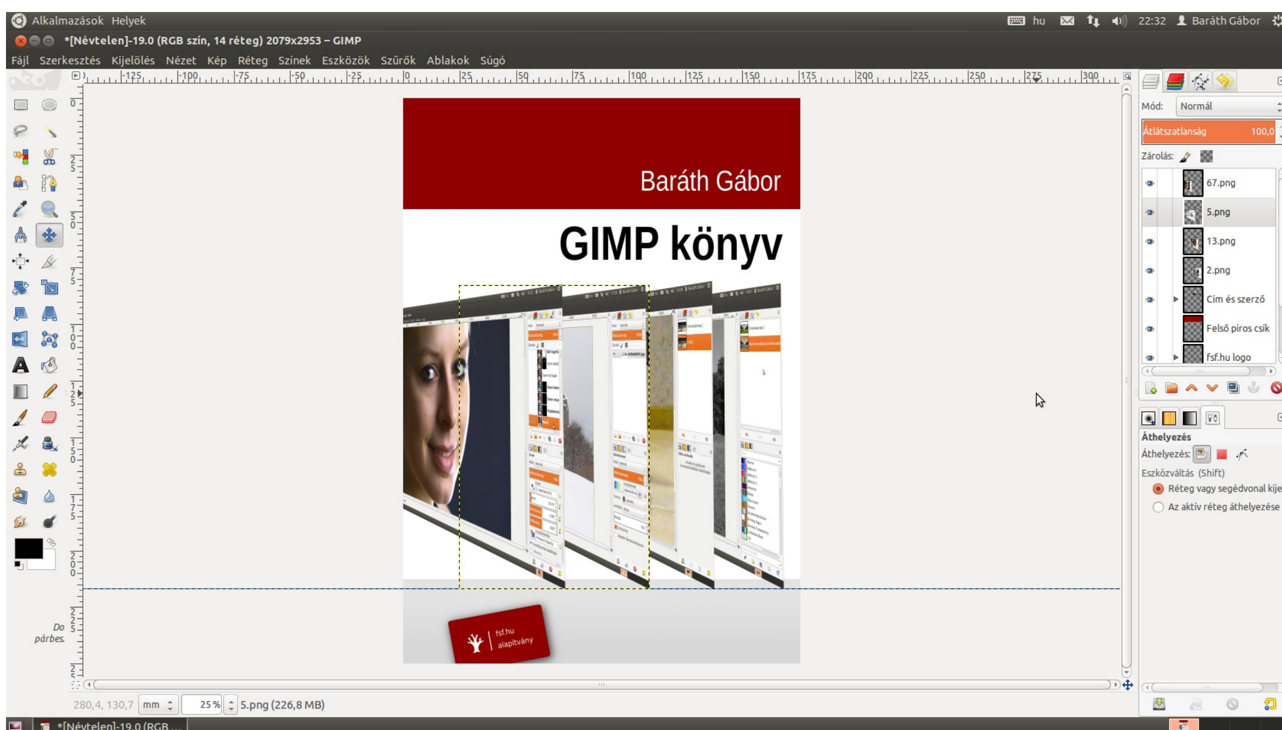
21 Most válasszuk ki azokat a képernyőfotókat, amelyeket illusztrációnak fogunk használni, és töltsük be külön rétegekre a **Fájl ▸ Megnyitás rétegekként** menüpont segítségével. Ebben a párbeszédablakban a szokásos módszer segítségével akár több képfájlt is kiválaszthatsz, jelen esetben én négyet jelöltem be. Ezek után válaszd ki az eszközök közül a **perspektíva eszközt** ( ), és a réteg sarkainál fogva torzítsd el a képet a megfelelő mértékben, majd kattints az **Átalakítás** gombra!



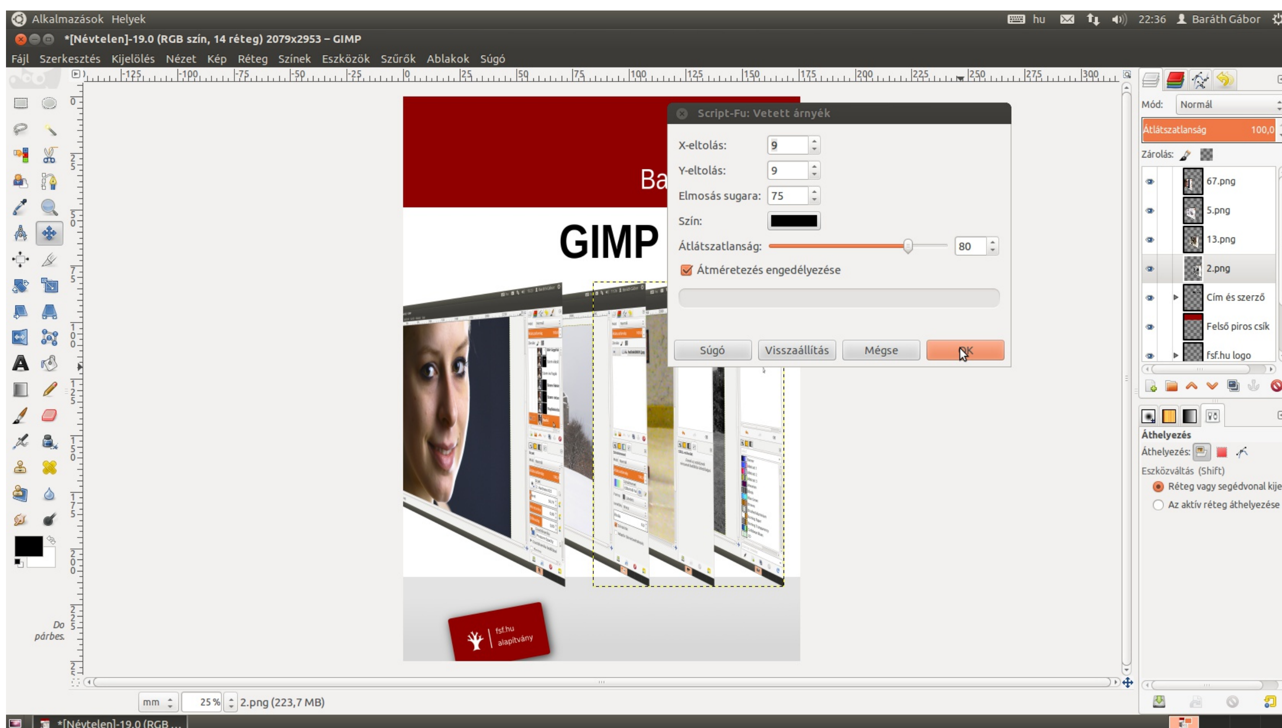
22 Most már csak ilyenformán kell megcsinálni a másik három képet is. Ehhez válaszd ki a következő réteget, majd a mozgatóeszköz segítségével vidd az előző réteggel azonos pozícióba, majd a perspektíva eszközzel torzítsd addig, amíg a sarkok fedésbe nem kerülnek! (Valójában amikor megnyitottam a képeket, pontosan egymás felett voltak, csak a képernyőfotó kedvéért húztam szét őket, vagyis ha ügyes vagy, a mozgatásra nincs is szükség.)



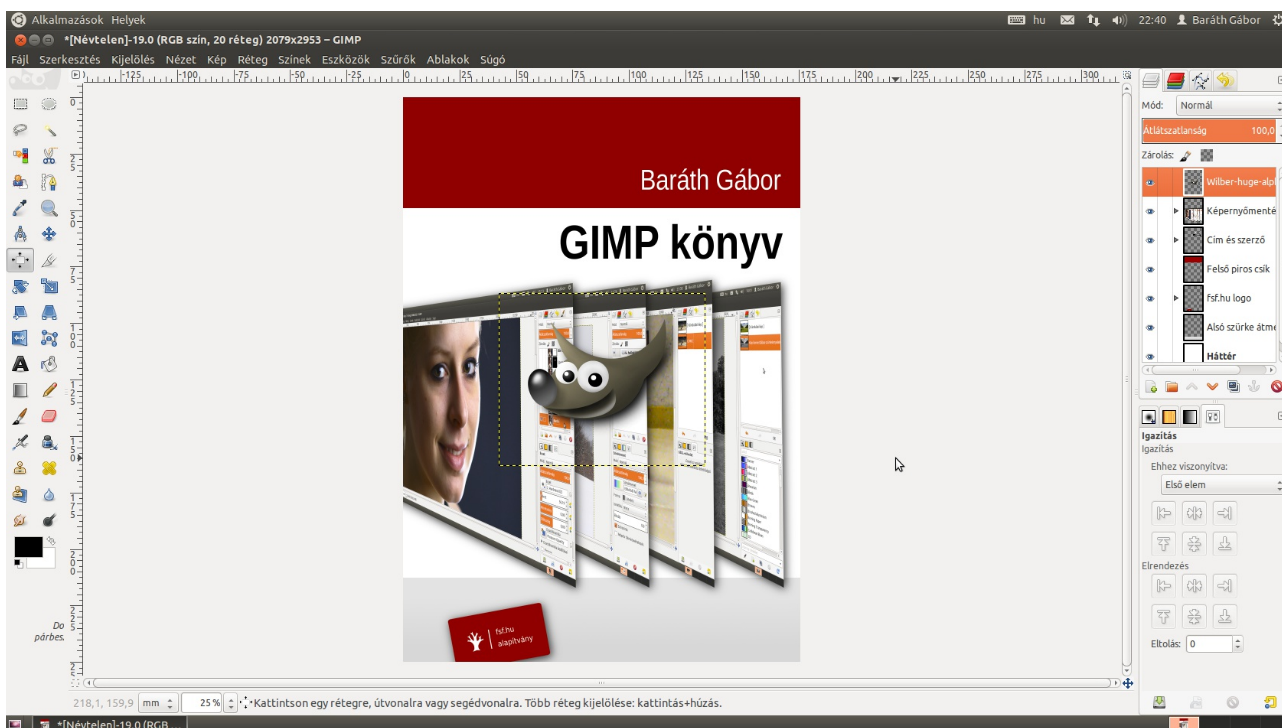
23 Fogd a mozgatóeszközt, válaszd ki a felső réteget, és tedd a helyére! Ezek után fogj egy segédvonalat a felső vonalzóról, és húzd addig, hogy egy vonalba kerüljön az első – jelen esetben a női portrét tartalmazó – réteg aljával! Ez fog segíteni a többi réteget pontosan pozicionálni. Most sorban válaszd ki a rétegeket, és vonszold őket a helyükre, valahogy így.



24 Szeretnék egy kis mélységet ezeknek az illusztrációknak, ezért ismét jön a logónál már jól bevált vetett árnyék. A GIMP szerencsére általában emlékszik az utoljára beállított értékekre, így – ha nem nyúlunk semmihez – pontosan ugyanazokat a beállításokat fogjuk alkalmazni, mint a logónál, amely a vetett árnyéknál hasznos, hiszen a fény általában egy irányból jön, így az árnyéknak is ugyanolyannak kell lennie a teljes képen. Szóval alkalmazd ezeket a beállításokat mind a négy illusztrációt tartalmazó rétegen!

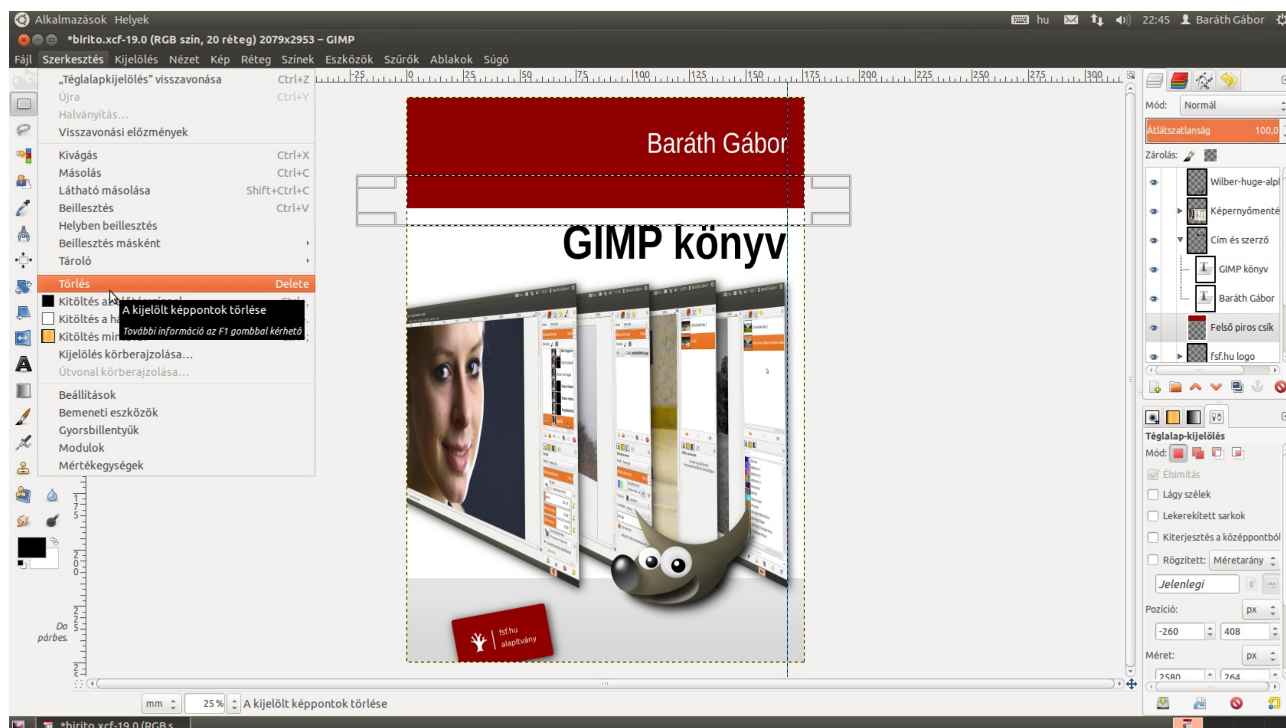


25 Most jön Wilber, a GIMP kabalaállata. Ezt is új rétegként töltjük be az előző illusztrációk fölé. Ellenőrizd tehát, hogy a legfelső réteg legyen kiválasztva, majd üsd le a Ctrl + ⇧ + O gyorsbillentyűt, és válaszd ki Wilber fotóját! Wilberről egy ún. alfa csatornás, vagy más néven átlátszó PNG fájlt töltöttem le, amely szerencsémre pont megfelelő méretű volt. Ha nem az lett volna, pont ugyanazt csináltam volna vele, mint a logóval, vagyis lemásolom, és a másolatot átméretezem a megfelelő méretűre. Ezek után már csak helyére kell tolni a mozgatóeszköz (M) segítségével.

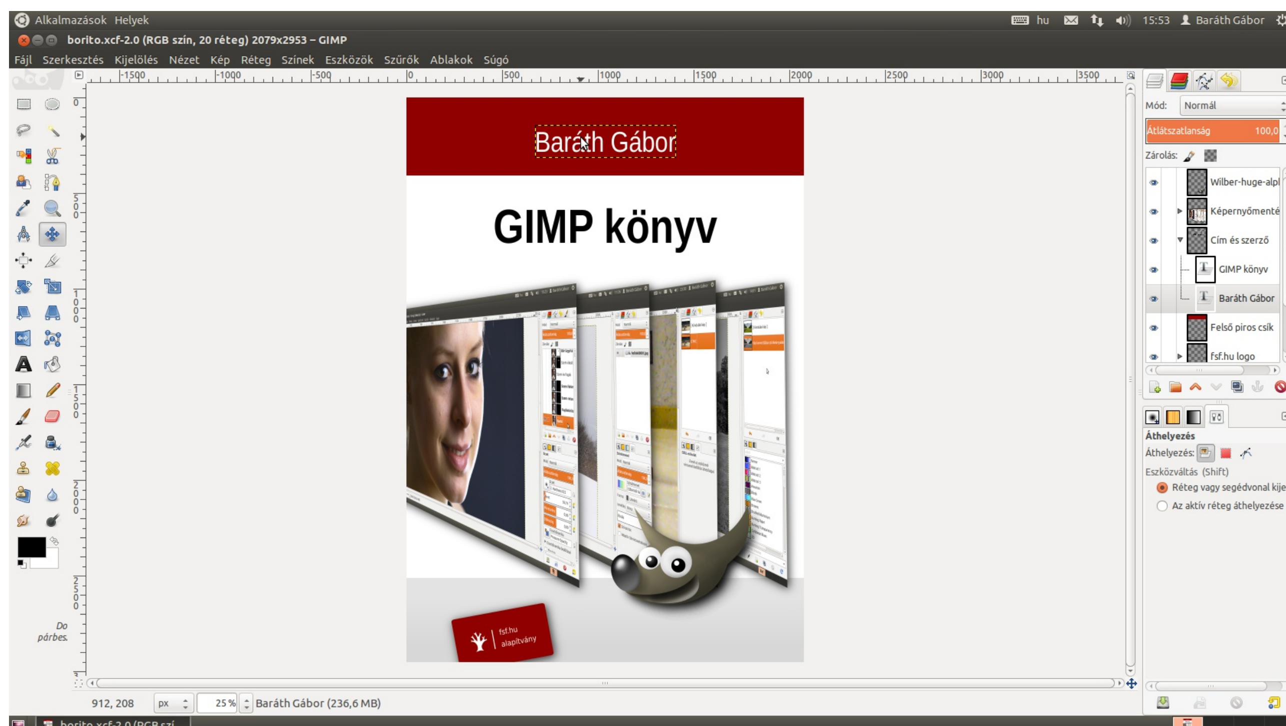


26 Ugye emlékszel még, az elején mondtam, hogy a felső piros csík tuti, nem lesz jó méretű? Hát nem lett az, úgyhogy feljebb toltam a szerző nevét a mozgatóeszközzel, hogy a végleges helyére kerüljön, majd kijelöltem a *Felső piros csík* réteget, és a téglalap-kijelölési eszközzel rajzoltam egy téglalapot a levágandó rész köré, majd a menüből a **Szerkesztés ▸ Törlés** pontot választottam. Ez a kijelölt képpontokat átlátszóra állítja, és mivel a réteg a pirossal színezett részen kívül átlátszó

volt, gyakorlatilag kimetszettem egy darabot a piros téglalapból. Ha mégis hozzá kellene adni egy kis pirosat, csak jelöld ki – persze némi átfedéssel – a megfelelő részt és öntsd ki a festékes kanna, azaz a kitöltési eszköz segítségével.

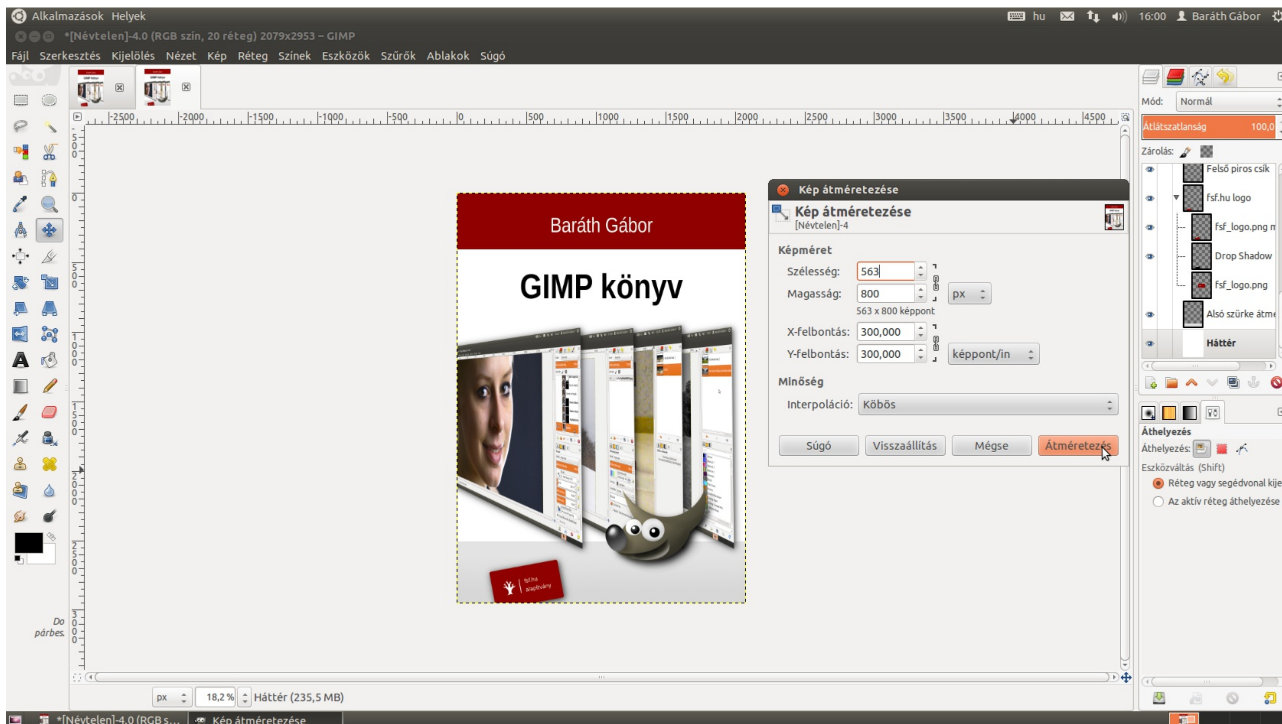


27 Már csak egy pár apróság van hátra. Mégis meggondoltam magam és jobb lenne a szerző és cím középre zártan, szóval vissza kell lapozni az előző szakasz huszadik lépéséhez és megismételni, majd a fel és lefelé mutató nyilakkal a végső helyükre navigálni a szövegeket, hogy megkapjuk a végeredményt.

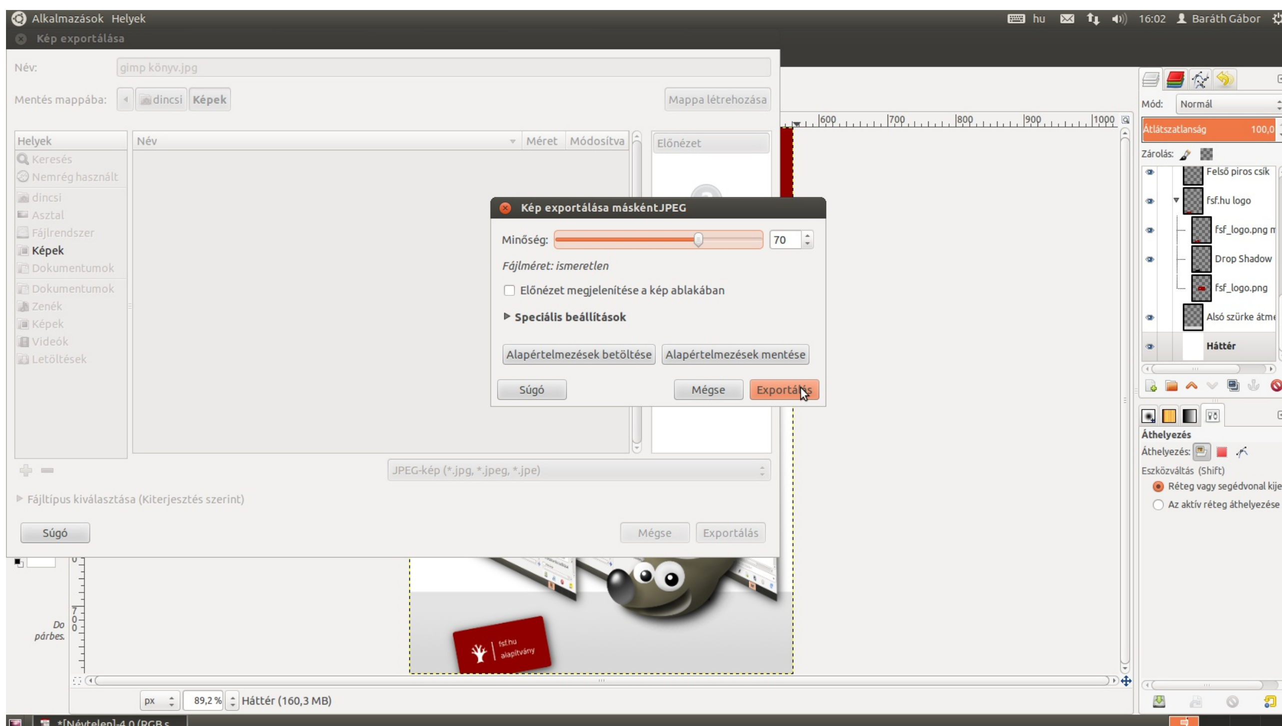


28 Nincs más hátra, mint elmenteni művünket. No meg az, hogy elküldjük véleményezésre – mondjuk – e-mailben azoknak, akiket érint. Ehhez üsd le a Ctrl+D gyorsbillentyűt, ami egy másolatot készít a képről, így elkerülheted, hogy az eredeti képen véletlenül olyan dolgokat változtass, amelyek visszavonhatatlanok. A másolat egy külön ablakban vagy fülön jön létre *névtelen* néven. Válts át a másolatra, és válaszd ki a menüből a **Kép ▸ Kép átméretezése** pontot, majd mé-

retezd át olyan 7-800 képpont magasra, ez bőven elég arra hogy meg lehessen ítélni a tervet képernyőn, és a fájlméret is meglehetősen kicsi lesz, vagyis bátran lehet egy e-mailhez csatolni.



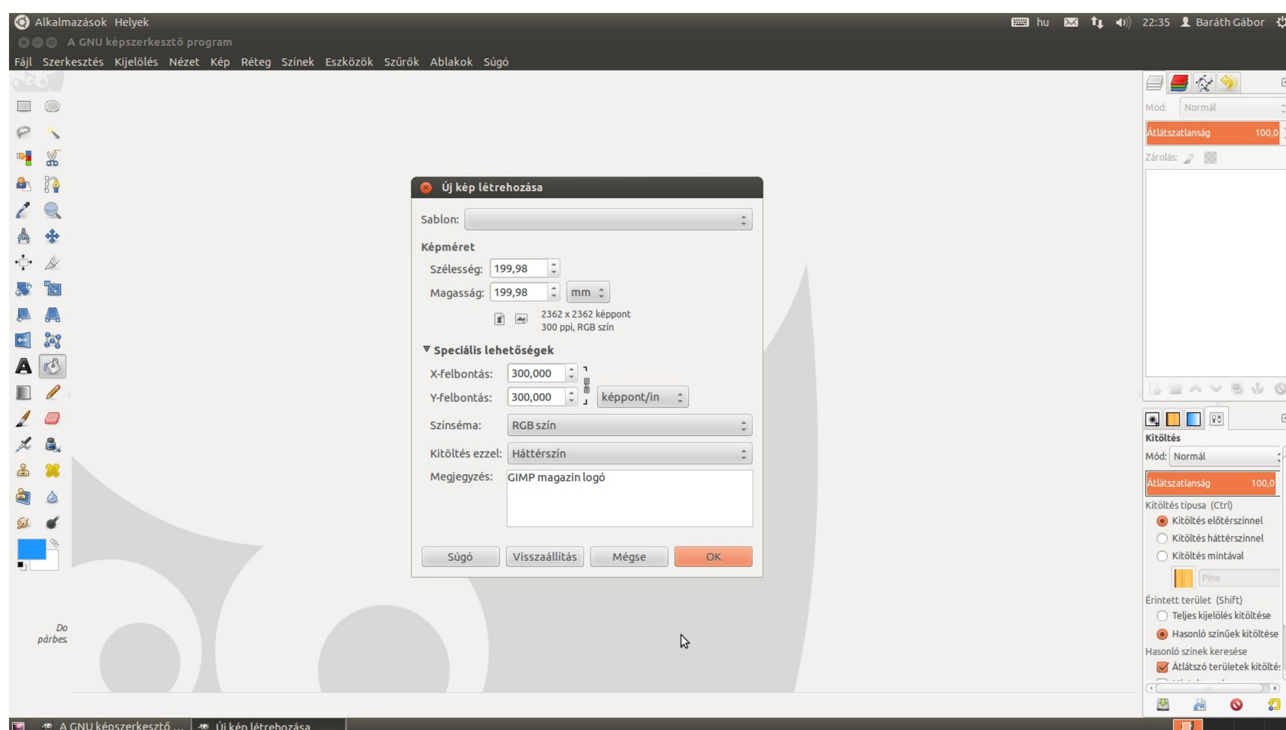
29 Válaszd a menüből a **Fájl ▸ Export...** menüpontot, majd a megjelenő ablakban válaszd ki a mentés helyét, és adj egy nevet a kis képnek, ami az én esetemben a *gimp könyv.jpg* volt. Mivel az alapértelmezett a **Fájltípus kiválasztása (Kiterjesztés szerint)** érték, ezért a GIMP kitalálja, hogy JPEG állományt kell mentsen, és a következő ablak ennek megfelelően a JPEG fájl beállításait tartalmazza. Itt érdemes a Minőség csúszkát 60–70 közé állítani, mert nem okoz túlzott minőségromlást, de jóval kisebb fájlméretet eredményez. Ez az állomány például 47 kilobyte lett. Most már nincs szükség a *Névtelen* képre, akár (mentés nélkül) be is csukhatod a fülön található X megnyomásával, vagy a Ctrl + W gyorsbillentyűvel.



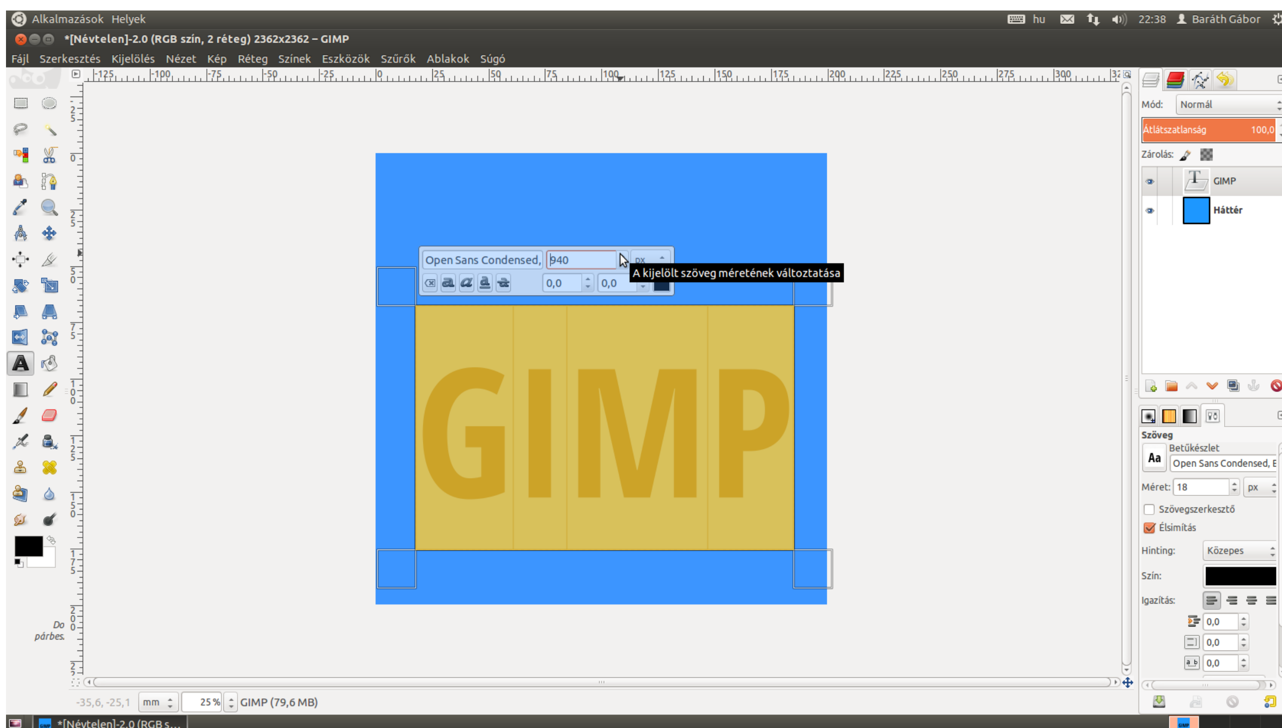
5.2. LOGÓ TERVEZÉSE

Most egy egyszerű logót fogunk tervezni a következő fejezetben megtervezendő újságcímlap számára. Hipotetikus folyóiratunk neve legyen mondjuk *GIMP magazin*. Természetesen a most bemutatott logóterv alapján nem fogsz tudni bármilyen logót készíteni, de megtanulhatsz pár szövegkezeléssel kapcsolatos trükköt.

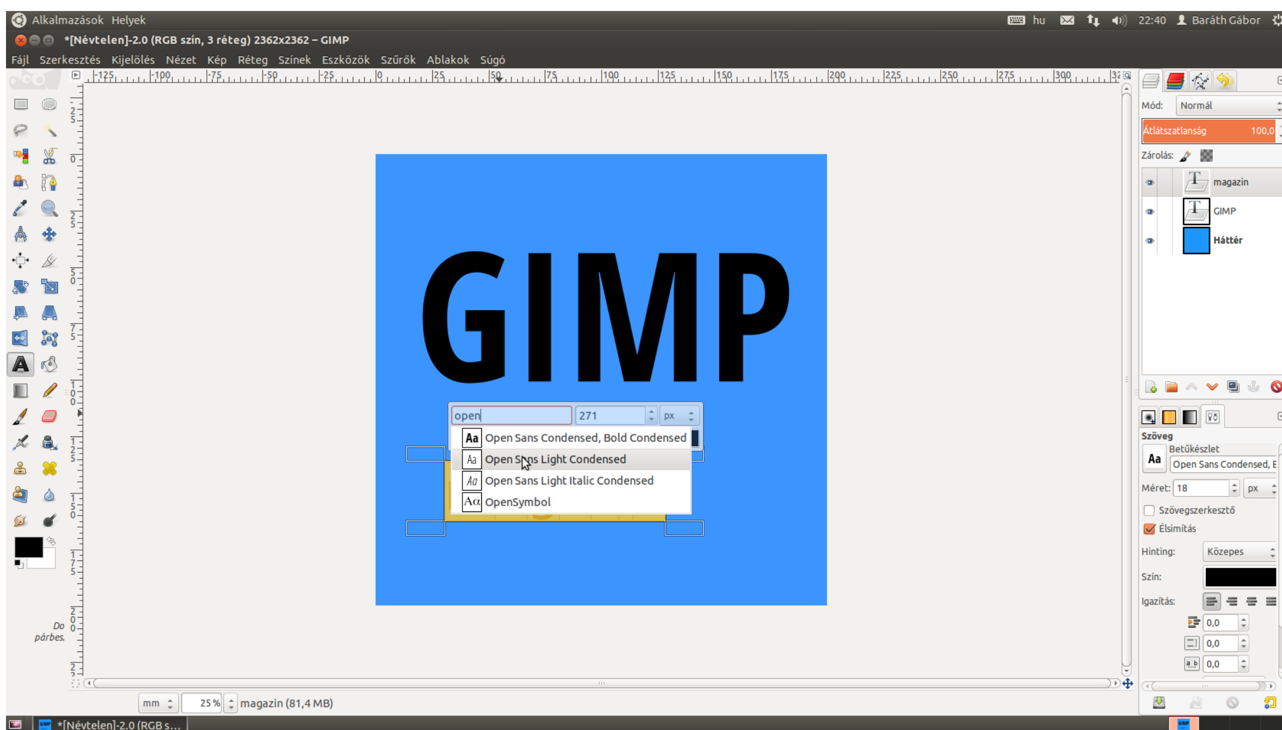
1 Először is hozzunk létre egy meglehetősen nagyméretű 20 cm × 20 cm nagyságú 300 dpi felbontású új dokumentumot a Ctrl+N gyorsbillentyű leütésével. Azért kell ilyen nagyméretű képpel dolgozni, hogy sose kelljen a méretét növelni, mert az minőségromlással jár. (A logókat éppen azért, hogy tetszőleges méretűvé alakíthatók legyenek, általában valamilyen vektorgrafikus programban szokták tervezni, pl. az *Inkscape* megfelelő lehet rá, de ha a fájlméret nem számít, akkor nyugodtan használhatod a GIMP-et is a bemutatott módon.)



2 A logótervezés egyik legfontosabb lépése, hogy megtaláld (vagy megrajzold) a megfelelő betűtípust. Mi most az Open Sans Condensed nevű betűtípust fogjuk használni, mert nagyjából négyzet alakú logót szeretnék készíteni, és ez az összenyomott típus a legalkalmasabb rá. Ha betűkkel dolgozol, érdemes pár dolgot megjegyezni. A jobb oldali eszköztáron a betűkészlet, -méret alapértelmezett értékét tudod beállítani, ezeket az értékeket a lebegő panelen felülírhatod. Amint azt a képen is láthatod, a jobb oldalon 18 képpont nagyságú betű van beállítva (ami egy weblapon elég nagynak számít, de a logónk mérete több mint 2300 képpont minden irányban, úgyhogy itt kevés. Épp ezért, miután begépeltem a *GIMP* szöveget, a ⇧ gomb nyomva tartása mellett a balra nyíllal, vagy a Ctrl+A-val kijelöltem az egész szöveget, és a lebegő panelen a betűméret utáni felfele mutató nyílra vittem az egérmutatót, és lenyomva tartottam gombot addig, míg a megfelelő méretűre nem nőtt a felirat.

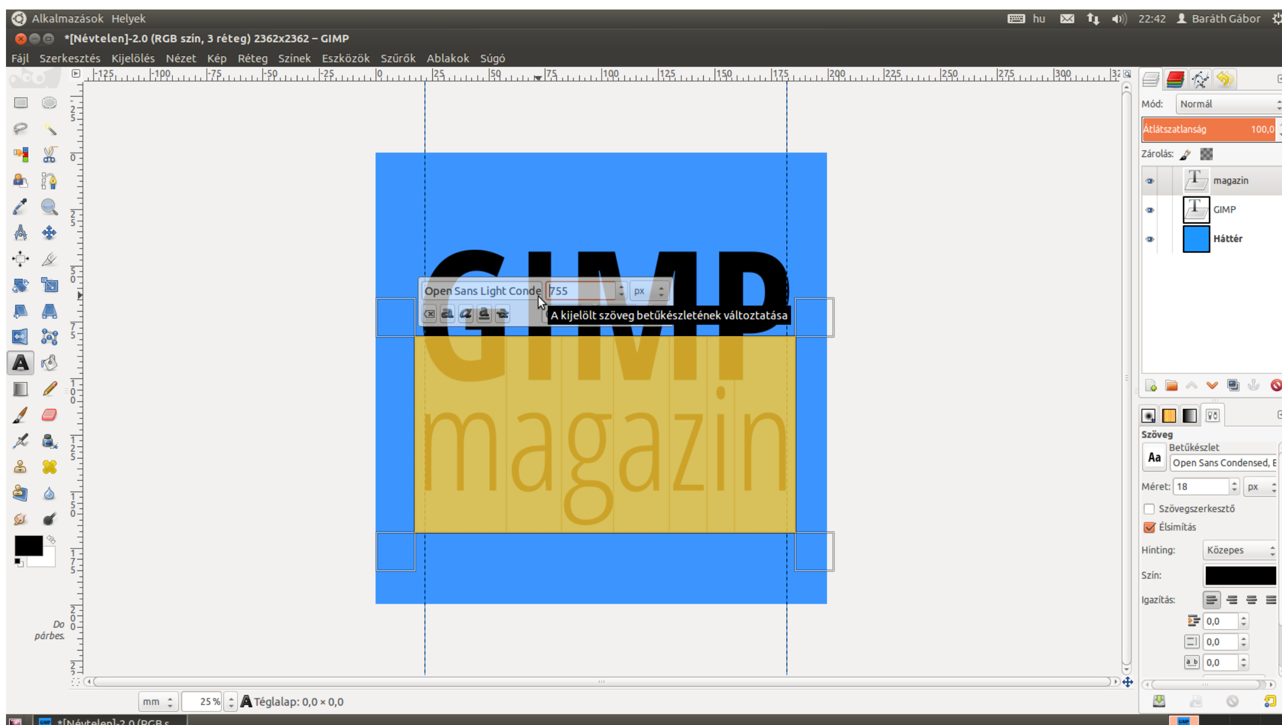


3 Most következik a *magazin* felirat helyrerakása. Itt azonban nem csak a méretét, hanem a betűt is módosítani szeretném. Egészen pontosan ugyanazon betűcsalád egy másik betűkészletét szeretném használni a *GIMP* feliratnál látható félkövér helyett. Ha kitörlöd a betűkészlet nevét, és elkezded begépelni az új – használni kívánt – nevet, a GIMP egy legördülő listában felkínálja azokat a betűkészleteket, amelyek a begépelt szöveggel kezdődnek. Ezek után már csak megfelelőre kell kattintanod, és máris az új betűtípussal van szedve a kiválasztott szöveg.



4 Ahhoz, hogy pontosan a helyére tudd igazítani a szöveget, ki kell húzni két függőleges segédvonalat a bal oldali vonalzóról. Az elsőt a *G* bal oldali, a másodikat a *P* jobb oldali széléhez közel fogjuk letenni. Nem pont a szélén, mert mindkét betű gömbölyded, és ezért az ember kissé beljebb érzékeli a szélét, mint ahol van. (Ha ki akarod próbálni, miről beszélek, húzz egy segédvonalat az *I* betű alsó vonalán, és azt fogod tapasztalni, hogy a segédvonal belevág a *G* alsó ívébe, pedig szemre úgy néz ki, a *G* és az *I* egy vonalban vannak. Ha valóban egy vonalban volnának, nem

úgy nézne ki :) Ha kész a két szegélyvonal, válts át a mozgató eszközre az M billentyű lenyomásával, kattints a *magazin* szövegen, és húzd a bal oldalát a bal oldali segédvonalhoz, majd válts vissza a szöveg eszközre, jelöld ki a magazin feliratot, és szépen egyesével növeld a betűméretet addig, míg a szöveg jobb oldala el nem éri a jobb oldali segédvonalat!



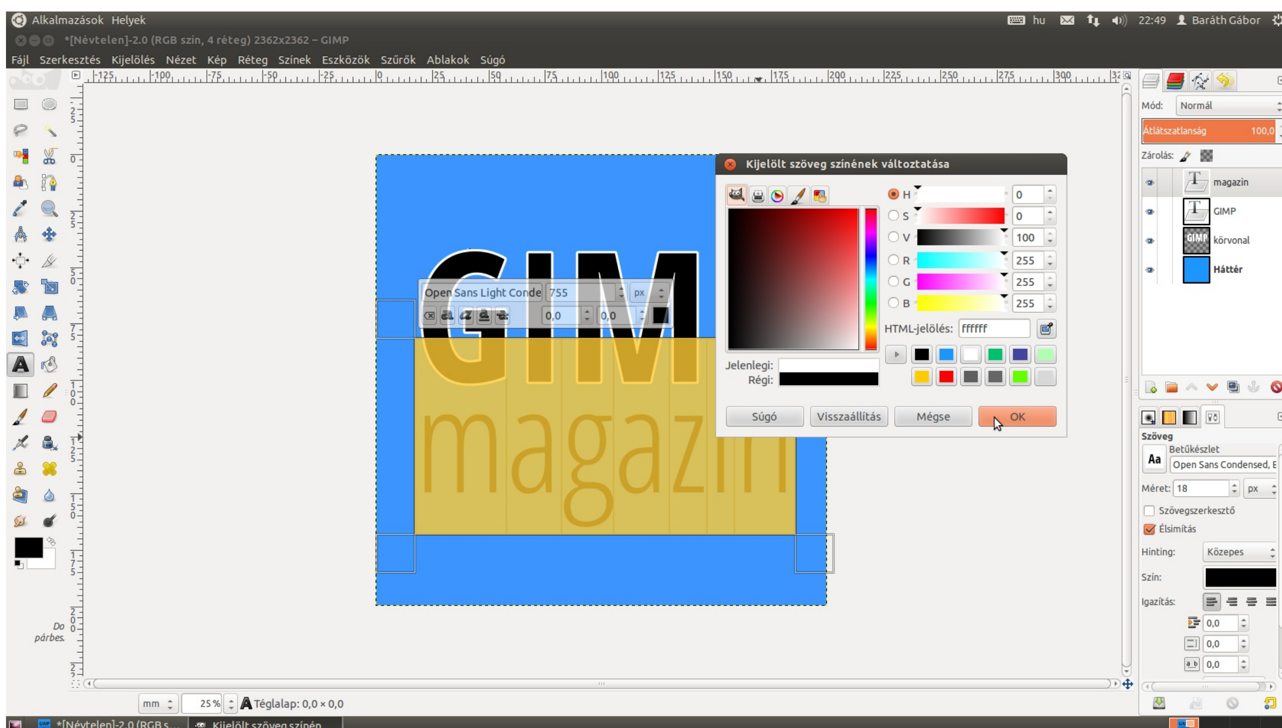
5 Ebben a lépésben egy finom fehér körvonalat adunk a GIMP szöveg köré. Válaszd ki a háttérréteget, és vegyél fel egy új, *körvonal* nevű réteget az **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonra ( ) kattintva! Kattints a *GIMP* szövegrétegre, fogd a varázspálcát az eszköztárról, és kattints sorban a *G*, *I*, *M* és *P* betűkön, amivel kijelölöd a szöveget! Most válaszd ki a menüből a **Kijelölés ▸ Növelés** pontot, és a megjelenő párbeszédablakban adj meg 1 mm-t a **Kijelölés növelése ennyivel** értékének!



6 Most már csak ki kell tölteni a kijelölést fehérrel. Válaszd ki a *körvonal* réteget a **Rétegek** párbeszédablakon (különben a szövegréteget fogod kitölteni). Ellenőrizd, hogy a háttérszín fehér legyen, és válaszd ki a menüből a **Szerkesztés ▸ Kitöltés háttérszínnel** pontot, vagy egyszerűen csak fogd meg a háttérszínt az egérrel, és vonszold rá a kijelölésre! Időmilliomosok természetesen használhatják a kitöltési eszközt is, de ezzel az összes betű belsejében kattintanod kell, míg az első két változat mindent kitölt egyszerre.



7 Most színezzük át a *magazin* szöveget fehérre! Válaszd tehát ismét a szöveg eszközt az eszköztárról, jelöld ki a teljes *magazin* feliratot, és kattints a lebegő panel jobb alsó sarkában található (jelenleg) fekete téglalapra, amely a betűszínt hivatott mutatni, majd a megjelenő színválasztó ablakban válaszd ki a fehéret, és kattints az OK gombra!



8 Hogy egy kis játékosságot vigyünk a logóba (no meg azért, mert feljebb szeretném tolni a *magazin* szöveget, és útban lesz), el fogjuk tüntetni az *i*-ről a pontot. Van, aki felteszi, mi levesszük. Igen ám, csakhogy ez egy szöveg része, amit nem lehet csak úgy letörölni, tehát először is át kell alakítanunk a rétegünket. Kattints a jobb gombbal a *magazin* rétegen, és válaszd ki a megjelenő helyi menüből a **Szöveget útvonallá** pontot!



9 Most kattints a pöttyös kígyókat ábrázoló ikonnal ( ) jelölt (Ablakok ▸ Dokkolható párbeszédablakok ▸) **Útvonalak** párbeszédablak **Útvonal kijelöléssé alakítása** ikonjára ( )! Így lesz egy kijelölésünk, amely pontosan a szöveg határvonalát adja. Viszont ebből csak az *i*-n lévő pötty fog kelleni, az is csak azért, hogy letöröljük.



10 Válaszd ki a **téglalap-kijelölési eszközt** ( ) az eszköztáron, majd az eszközbeállításokon a **Kivonás a kijelölésből** módot ( ). Ezzel átállítottad a kijelölő eszközt kivonásra, vagyis amit

most kijelölünk, azt el fogja venni a teljes kijelölésből. Húzz egy téglalapot a *magazin* szöveg köré, úgy, hogy az *i* pettye kimaradjon belőle, és üss ↵-t! Ugye emlékszel, hogy a kijelölés finomhangolható a sarkokban és középen található fogókkal, csak fölé kell vinni az egeret, és a gombot nyomva tartva elhúzni valamilyen irányba?



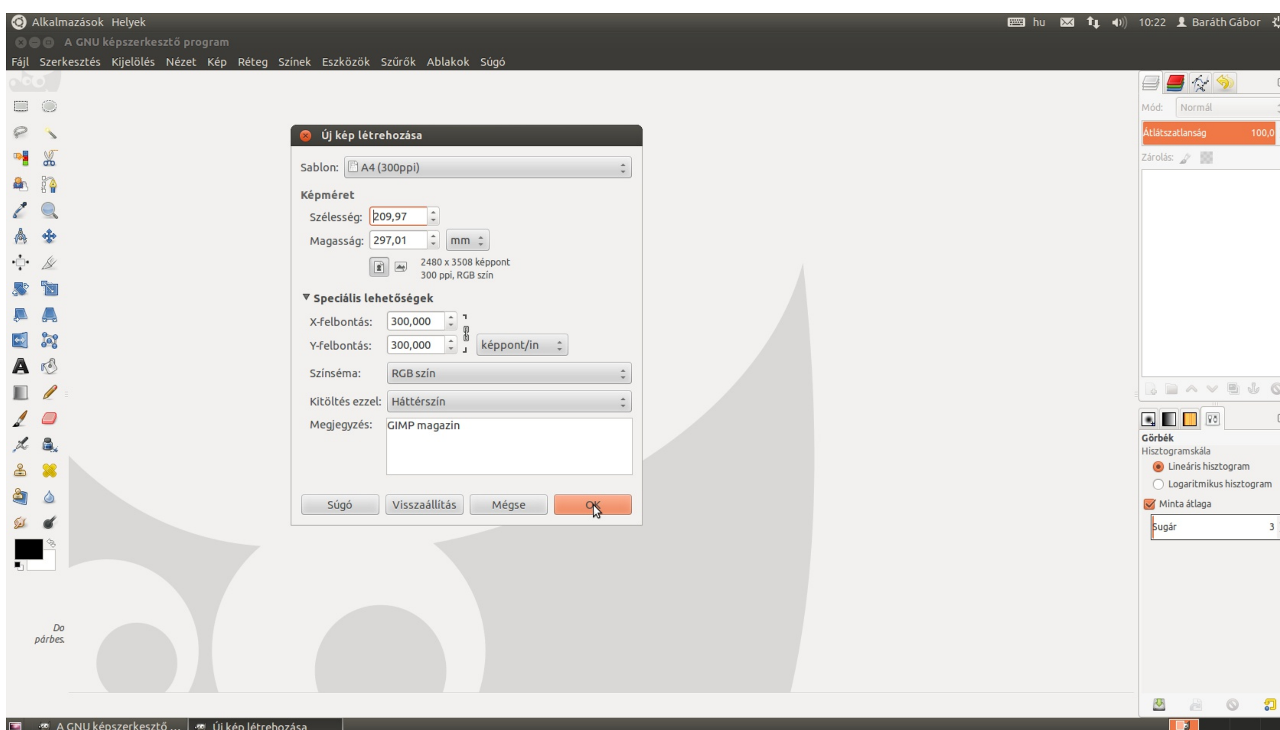
11 Már csak a pötty maradt kijelölve, így hát válaszd a menüből a **Szerkesztés ▸ Törlés** pontot, de előbb ellenőrizd, hogy a *magazin* réteg van-e kiválasztva! Most már csak a helyére kell tolni a *magazin* szöveget az áthelyezési eszköz (✥) kiválasztása, majd a ↑ billentyű nyomogatásával. Végezetül javaslom, hogy hozz létre egy új rétegcsoportot a **Rétegek** párbeszédablak **Új rétegcsoport** ikonjára (📁) kattintva, és az összes réteget húzd bele, alulról felfelé haladva! Így amikor majd egy másik munkádban használni fogod, nem kell a logó összetevőit keresgélned. Ha kész vagy, a **Fájl ▸ Mentés** menüpont vagy a Ctrl+S segítségével mentsd el a munkádat!



5.3. MAGAZINCÍMLAP TERVEZÉSE

A következőkben végigkövetheted egy fiktív magazin címlapjának elkészítését. Mivel nem akartam több száz lépéses fejezetet készíteni, a címlaphoz fel fogjuk használni az előzőekben készített logót és a férfi portrét is. Ha kíváncsi vagy, hogyan készültek, lapozz vissza!

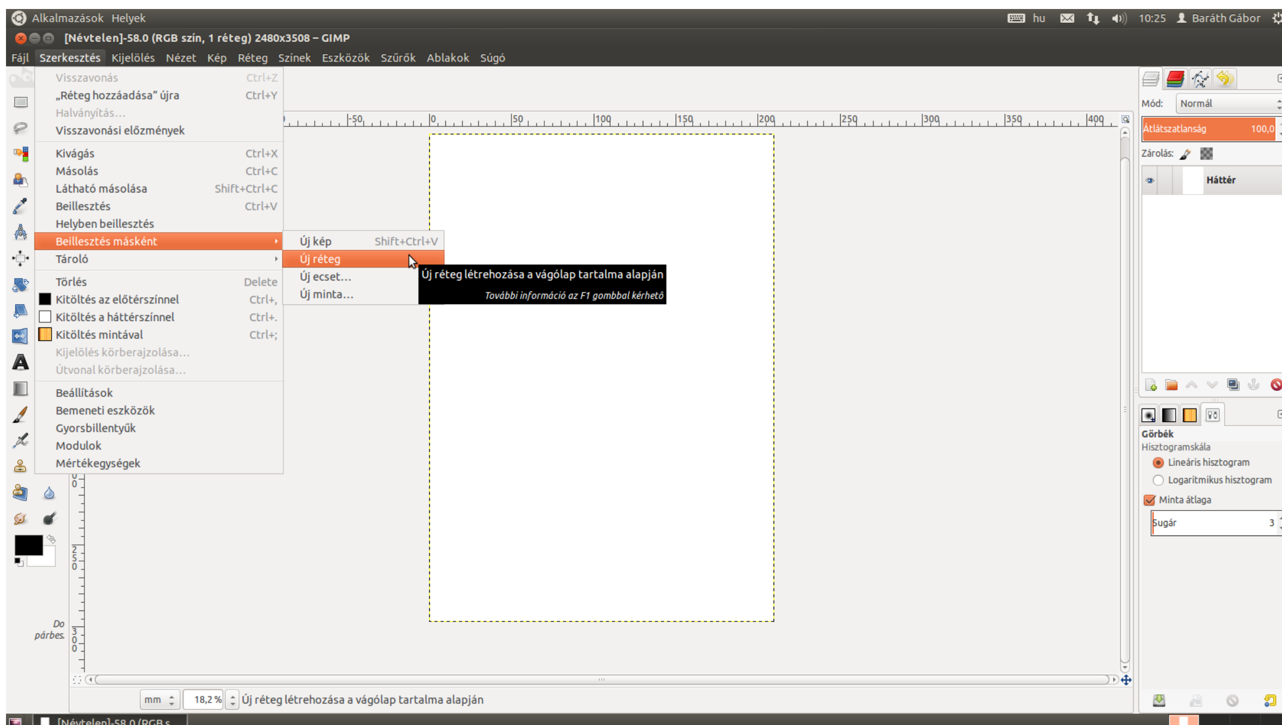
1 Válaszd ki a menüből a **Fájl ▸ Új...** pontot, vagy üsd le a Ctrl + N gyorsbillentyűt! A megjelenő párbeszédablakban válaszd ki a **Sablonok** legördülő lista értékei közül az **A4 (300ppi)** lehetőséget, feltéve, hogy A4-es méretű borítót akarsz készíteni! Ha nem áll rendelkezésre megfelelő sablon, a **Szélesség** és **Magasság** mezőkben állítsd be a kívánt méretet, a **Speciális lehetőségek** részt kinyitva pedig az **X felbontás** és az **Y felbontás** értékét állítsd 300 képpont/in-re, azaz 300 ppi-re, a színes magazinoknál elvárt felbontásra! A **Színséma** legyen *RGB szín*, a **Kitöltés ezzel** pedig *Háttérszín*, így (ha fehérre van állítva a háttérszín) fehér lesz a frissen készült lap.



2 A következő pár lépésben a már előkészített, és a GIMP saját XCF formátumában elmentett logót el fogjuk helyezni a magazinunk címlapján. Ehhez először is be kell töltenünk. Remélem, emlékszel még hova mentetted, mert a Ctrl + O gyorsbillentyű leütése után a megfelelő helyre kell navigálnod, és betölteni a logót. Ha minden rendben, akkor egy külön fülön (vagy ha nem egyablakos módban dolgozol, külön ablakban) megjelenik a logó az összes rétegével együtt.



3 Ellenőrizd, hogy a **Rétegek** párbeszédablakon a *Logó* rétegcsoport legyen kijelölve, majd üsd le a Ctrl+C (másolás) gyorsbillentyűt, amivel a teljes rétegcsoportot a vágólapra másolod! Válts a még üres címlapot tartalmazó képre, és válaszd ki a menüből a **Szerkesztés ▸ Beillesztés másként ▸ Új réteg** menüpontot! Így a rétegcsoport látható elemei egy új réteggé lapulnak a tiszta papírunkon, ami meg is felel az elvárásainknak, hiszen minek is állna több rétegből, amikor a logón már nem akarunk változtatni a címlapon.

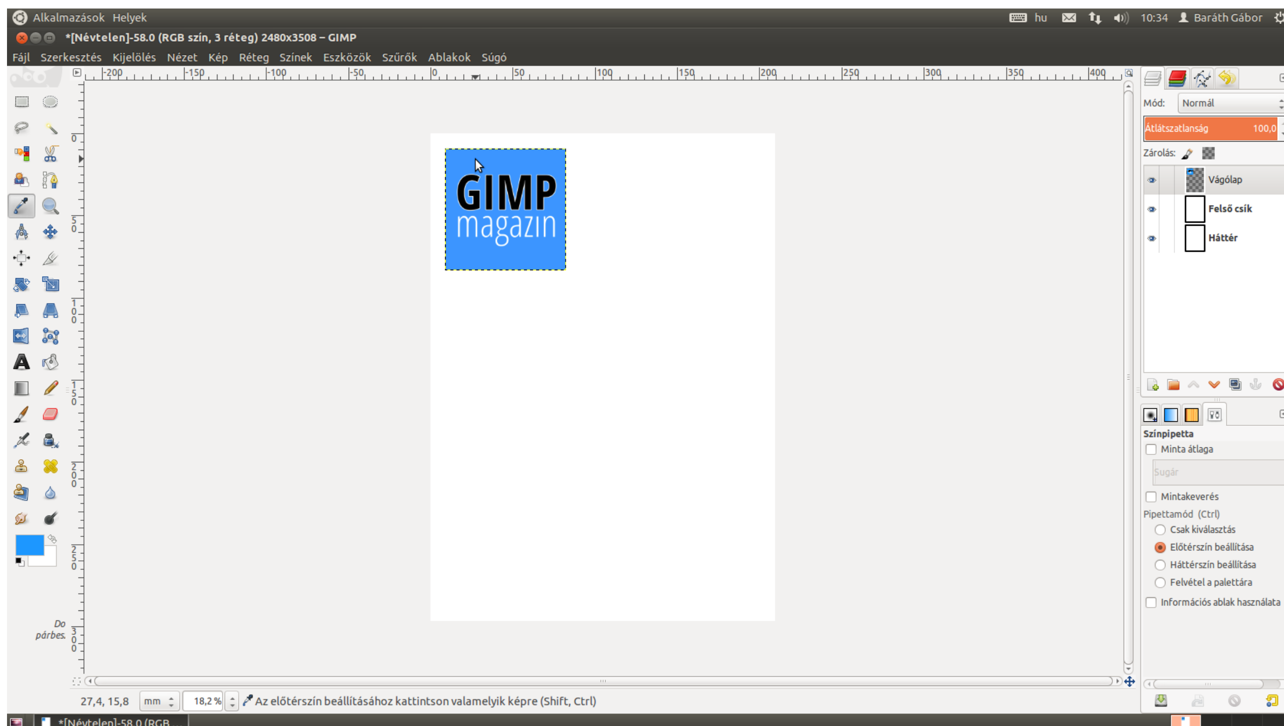


4 Most már nem lesz szükség a logóra, ezért csukd be a fülön található x-re kattintva! Mivel a logót meglehetősen nagy méretben készítettük el, ebben a lépésben össze fogjuk nyomni, hogy megfelelő méretű legyen. Ehhez válaszd az **átméretezési eszközt** ( ) az eszköztárról, vagy üsd le a ⇧+T gyorsbillentyűt, majd a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett igazítsd a képet a megfelelő méretűre a négyzet sarkain található fogók segítségével! A Ctrl billentyű biztosítja a

számodra, hogy az átméretezett kép oldalaránya ugyanolyan legyen, mint az eredetié. Ha nem nyomod le, a kép szabadon alakítható tetszőleges oldalarányúvá.

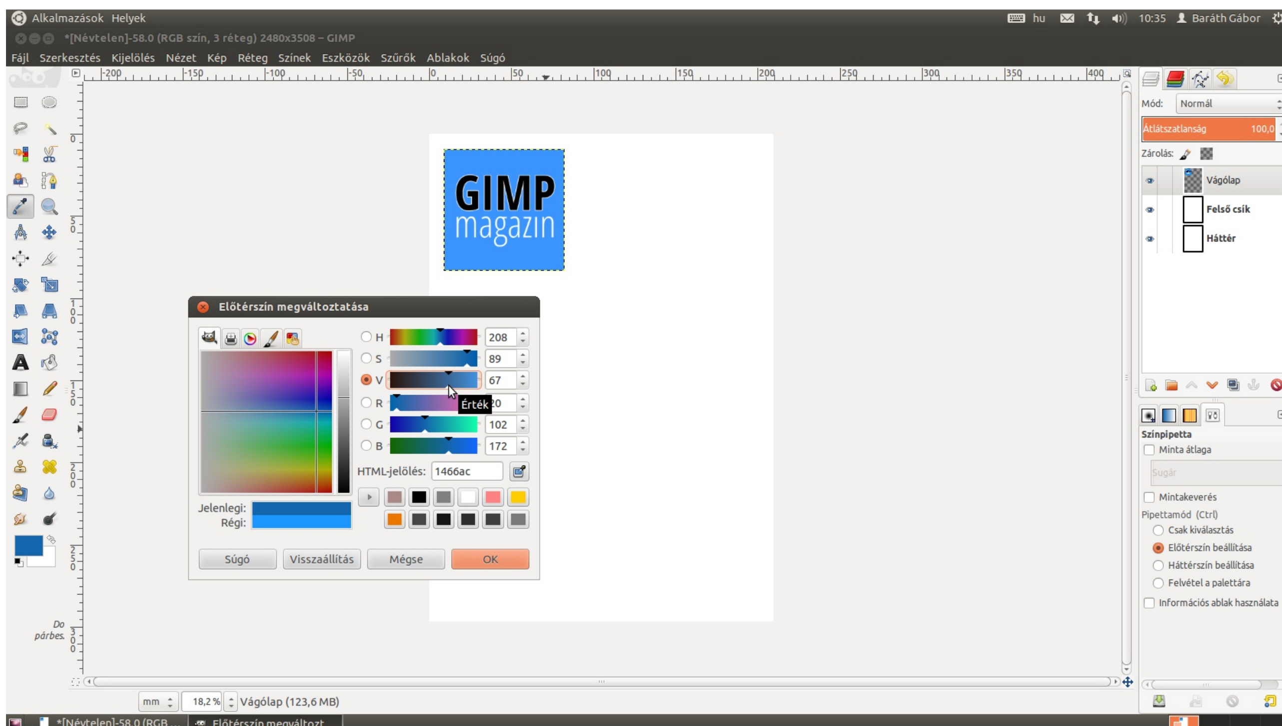


5 Most, hogy a logó jó méretű, és nagyjából (ismétlem, nagyjából) a helyén is van, egy kissé sötétebb kék csíkot fogunk mögé tenni. Először is szükségünk lesz a logó hátterének színére, amit bal oldalon a szemcseppentő ikont (🖉), azaz a színpipetta-eszközt kiválasztva, majd a háttérre kattintva csenhetünk el a képről. Figyeld meg, hogy a kattintás után az eszköztár alján látható színválasztó téglalapok közül a festőszín a logó hátterének megfelelő színre vált. Ha a háttérszínt szeretnéd beállítani, akkor a Ctrl nyomva tartása mellett kattints a képre.



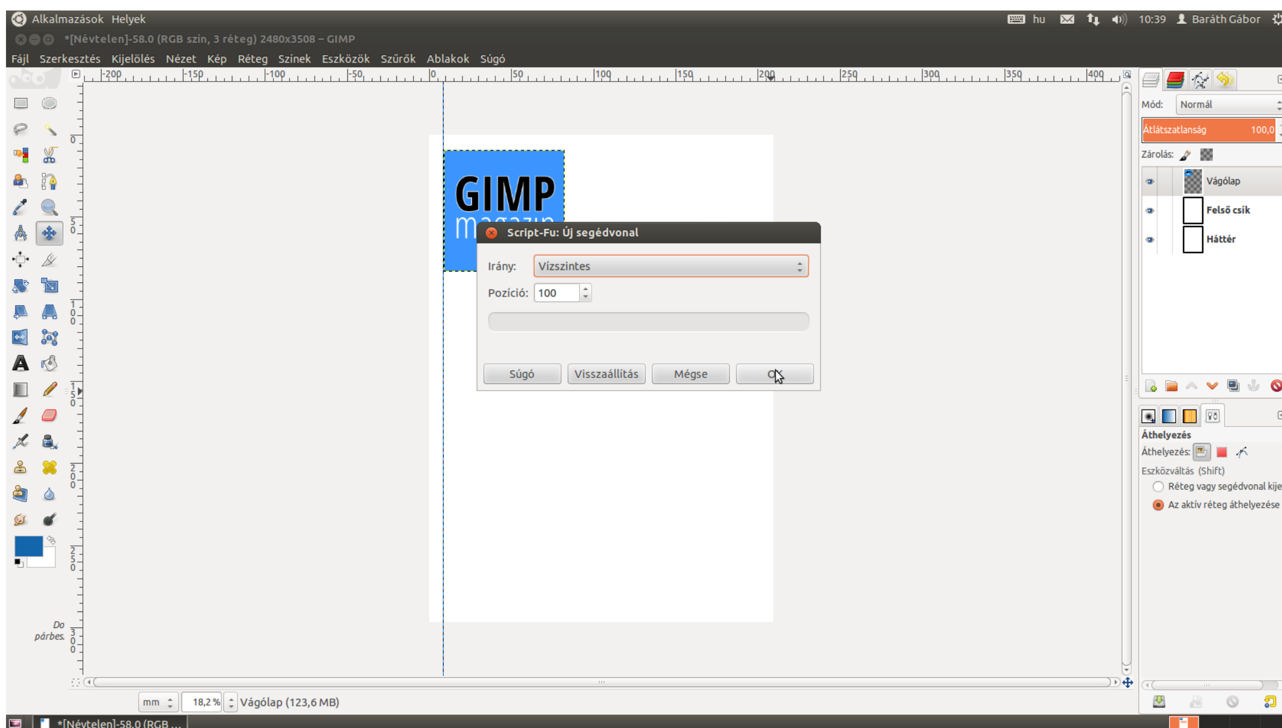
6 Most pedig szeretnék egy a háttérhez hasonló, de sötétebb színt beállítani a csík kitöltéséhez. Kattints tehát duplán a festőszínt jelző, most kék téglalapra, hogy a GIMP színválasztó párbeszédablaka megjelenjen! A színek többféle módon reprezentálhatók, mi most a HSV reprezentáci-

ót fogjuk használni, amely a színválasztó panel első fülén a felső három csíkon látható. Ez sorban a következő paraméterekre épül: H (Hue) vagy színezet, S (Saturation) vagy színtelítettség, és V (Value) vagy érték. A paraméterek előtti színes sávok mutatják is neked, hogy mi fog történni a színnel, ha az adott csúszkát valamelyik irányba elmozdítod. Ha csak sötétebb vagy világosabb színt szeretnél, a színezetet és a telítettséget nem kell változtatnod, csak az értéket.

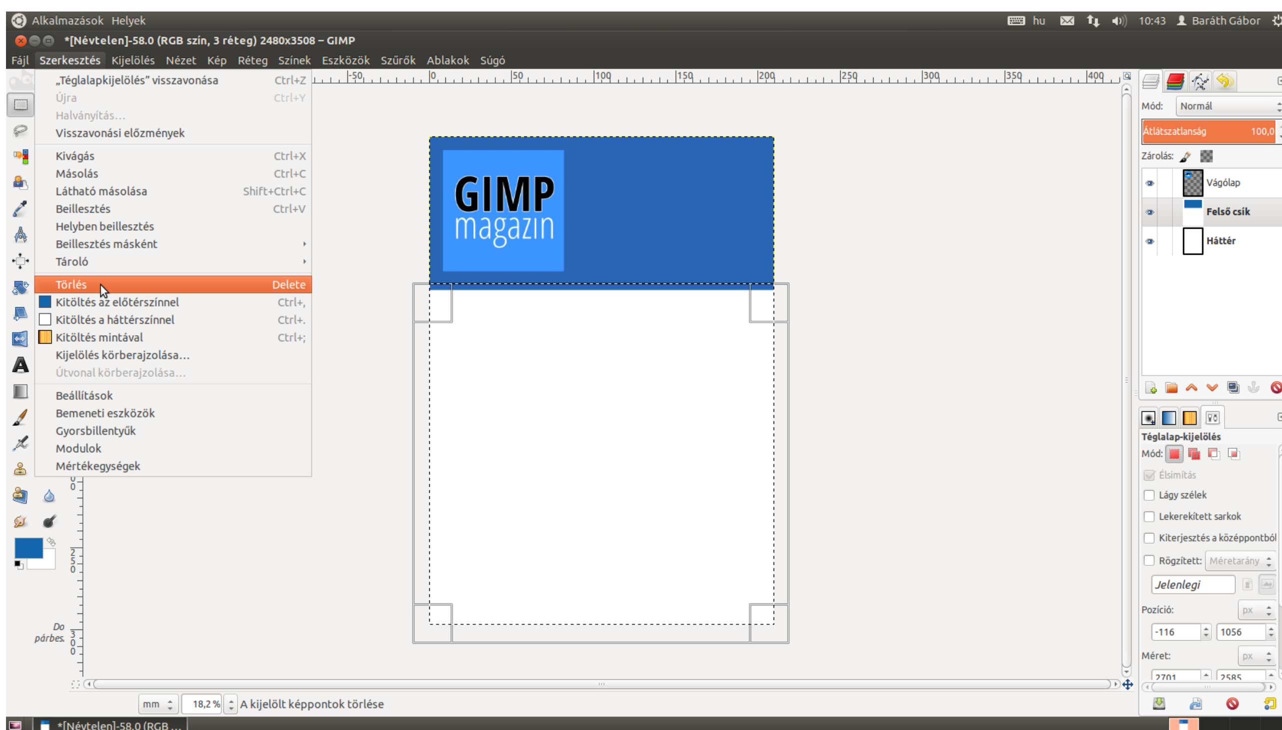


7 No, akkor most igazítsuk be pontosan a *GIMP magazin* logót a bal felső sarokba! Ehhez szükséged lesz két – egy vízszintes és egy függőleges – segédvonalra a bal felső saroktól egyenlő távolságra. Válaszd ki egymás után kétszer a menüből a **Kép ▸ Segédvonalak ▸ Új segédvonal** pontot, és a megjelenő párbeszédablakban állíts be először **Vízszintes** majd **Függőleges** irányt, és a **Pozíció** értékének mondjuk 100-at! Ellenőrizd, hogy a **Nézet ▸ Illesztés segédvonalakhoz** be legyen kapcsolva, válaszd az eszköztárról az **áthelyezési eszközt** (, M), és told az egérrel a helyére a logót!

8 Készíts egy új réteget a *Háttér* réteg fölé! Ezt a legegyszerűbben úgy teheted meg, hogy kiválasztod a *Háttér* réteget, majd leütöd a Ctrl + ⇧ + N gyorsbillentyűt és megadod az új réteg nevét, ami most legyen mondjuk *Felső csík*. Ezek után válaszd a **téglalap-kijelölési eszközt** ( ), és húzz az egérrel egy kijelölést a logó köré, majd válaszd a menüből a **Szerkesztés ▸ Kitöltés előtérszínnel** menüpontot! Ne aggódj, ha nem pont megfelelő a méret, ez utólag könnyen változtatható!

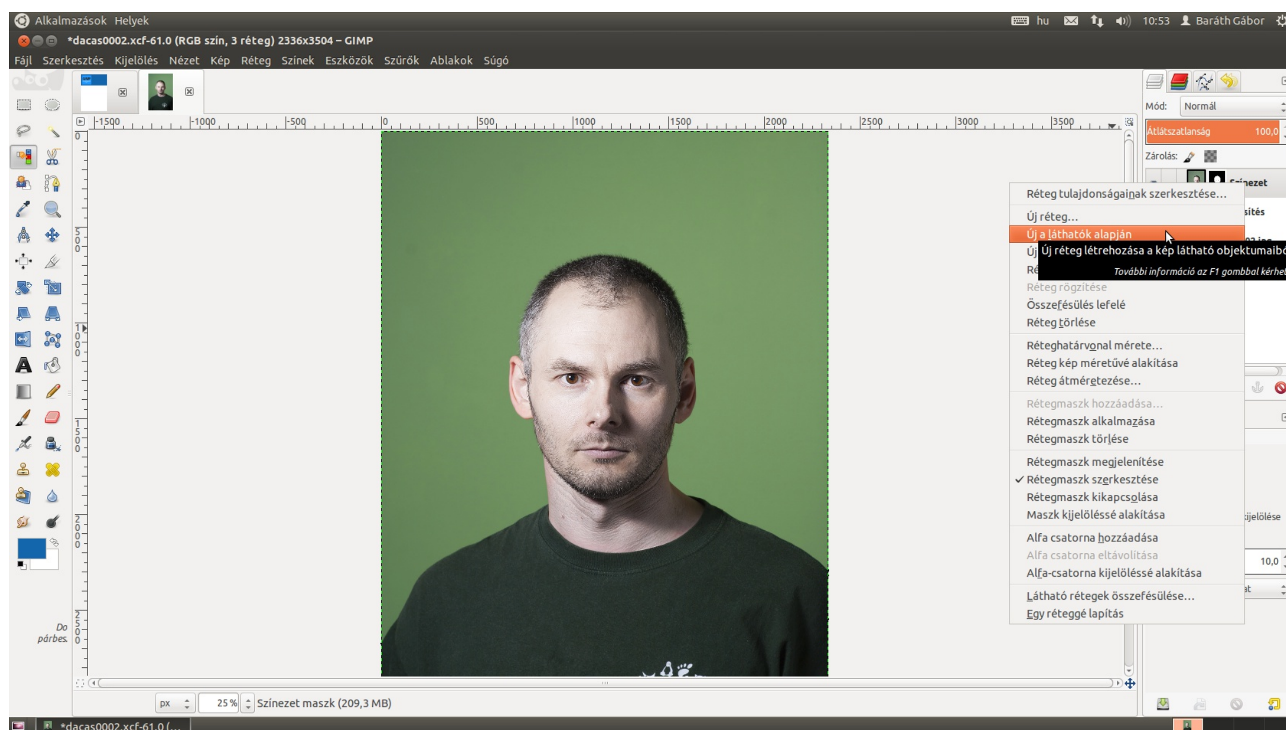


9 Nekem sem sikerült pontosra, ezért most le is csapunk egy kicsit belőle. Ehhez maradjon a téglalap-kijelölési eszköz, de most az lap aljáról húzz felfelé egy kijelölést, egészen addig, amíg fehér színű kell, hogy legyen a lap, majd üsd le a Del billentyűt, vagy válaszd a menüből a **Szerkesztés ▸ Törlés** pontot!



10 Most értelmet nyer a zöld háttér a férfiportré esetén, ugyanis azt (vele az FSF.hu alapítvány kurátorát) fogjuk ráhelyezni a címlapra, és ebben nagy segítség az egyszínű háttér. Töltsd be a szokásos módon a portrét, és mindenekelőtt hozz létre egy réteget, amely a végső képet tartalmazza! Remélem, emlékszel még, hogy a férfi portrénál a végleges képet több egymásra tett és maszkokkal ellátott réteg összessége adta! Nekünk most sokkal egyszerűbb lesz egy réteggel dolgozni, ezért kattints a jobb oldali gombbal valamelyik rétegre, és az előbukkanó menüből válaszd az **Új a láthatók alapján** pontot! A következőben két módszert mutatok be az előtérben találha-

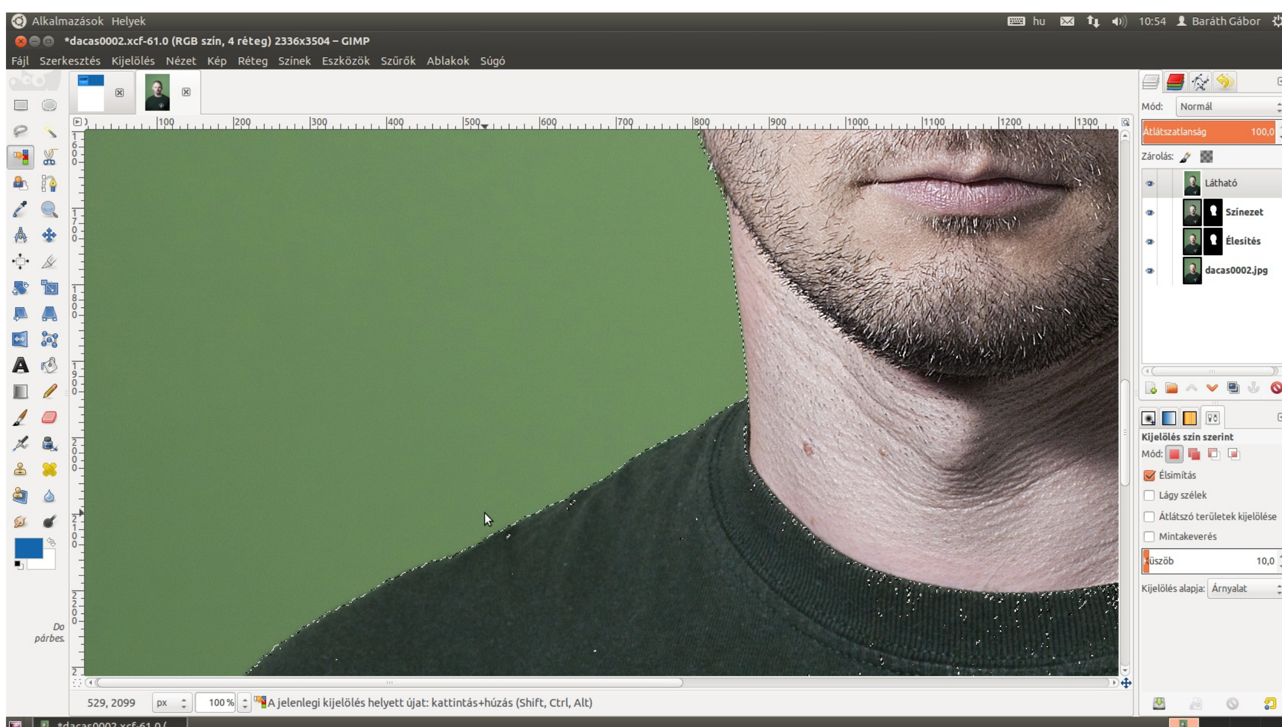
tó modell kivágására, de előre szólok, egyik se lesz „gyere cipó, megeszlek!”-típusú. Ha szépen akarod csinálni, pepecselned kell vele!



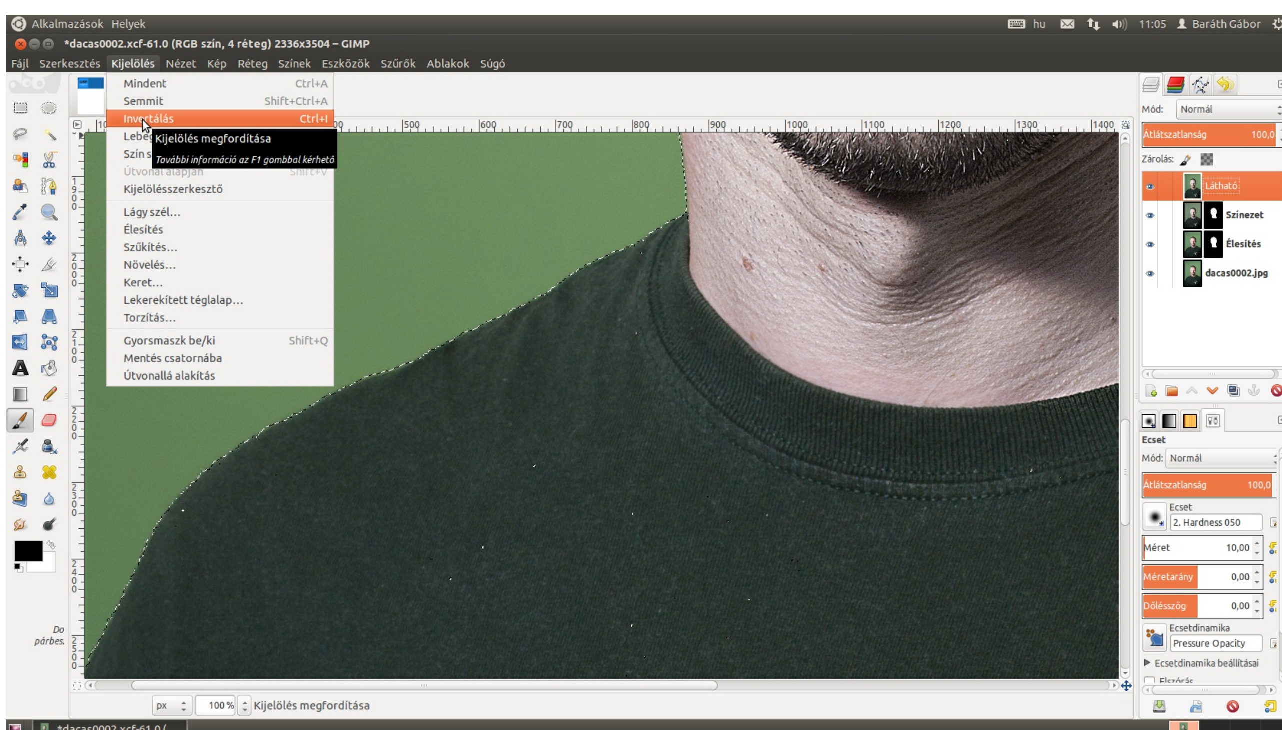
Kivágás szín szerinti kijelöléssel

Az első szeparációs lehetőség azon múlik, hogy a háttér a zöld egy bizonyos árnyalata, amely nem túl sok egyéb helyen jelenik meg a fotón. Hasonló módon működnek a tévéhíradóban vagy időjárás-jelentésben látható trükkök is. A GIMP rendelkezik egy olyan eszközzel, amely kitűnően használható a célra, különösen ha a háttér egyenletes világítást kapott.

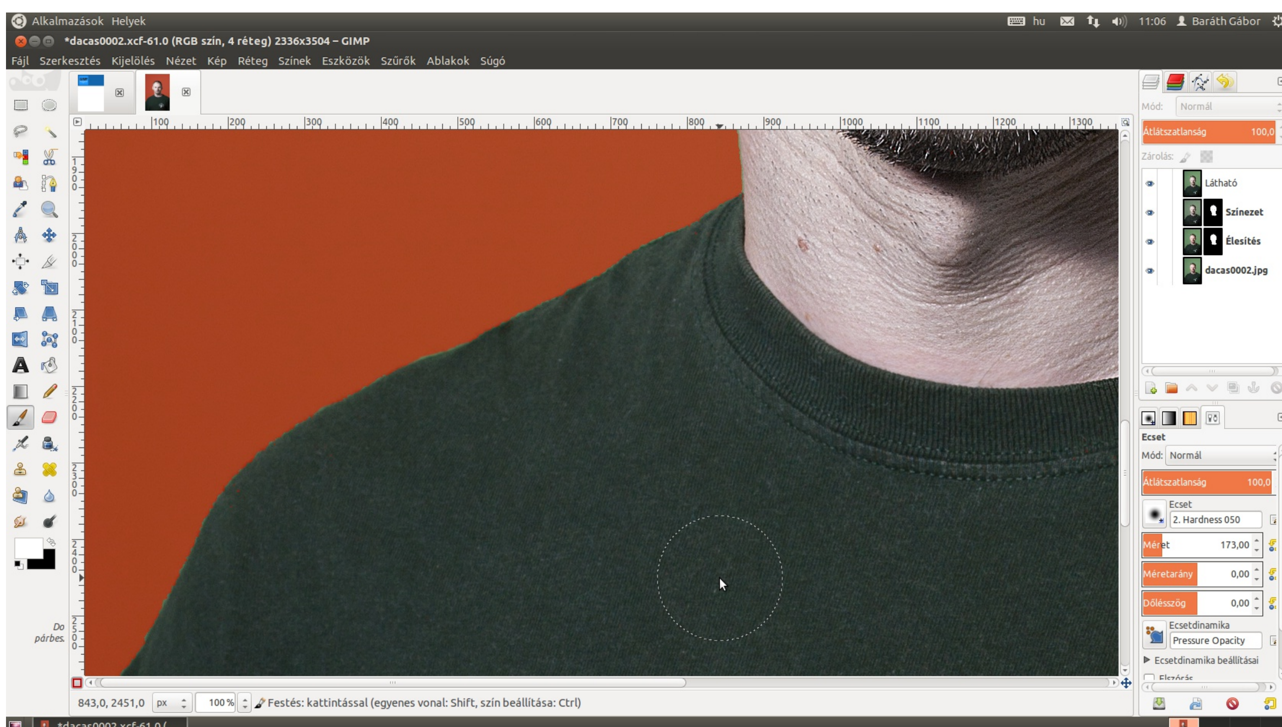
1 Válaszd ki a **szín szerinti kijelölési eszközt** (, vagy ⇧+O) az eszköztárról, és kattints a háttérre! Ideális esetben a GIMP kiválasztja a hátteret, de ideális eset nincs, ezért kísérleteznünk kell, hogy mely beállítások mellett kapjuk a legjobb eredményt. Az **Élsimítás** mindenképp legyen bekapcsolva, hogy finomabb átmenetet kapjunk az éleknél. A **Küszöb** csúszka értékét próbáld meg beállítani úgy, hogy a háttér minden pontját vegye bele a kijelölésbe, de az előtérből lehetőleg ne túl sokat. További kísérleteket tehetsz a **Kijelölés alapja** legördülővel. Itt az **Összesített** vagy az **Árnyalat** érték kecsegtet jó eredménnyel. Nagyítsd ki a képet 100%-os nézetre, hogy jobban lásd, mi került bele a kijelölésbe! A szóköz billentyű leütése mellett az egérrel mozgathatod a képet a képkivágásban, hogy át tudd tekinteni az egészet. *Megjegyzés: bizonyos esetekben a szín szerinti kiválasztás helyett kipróbálhatod a* ***„Varázspálca” kijelölőeszköz*** *használatát.*



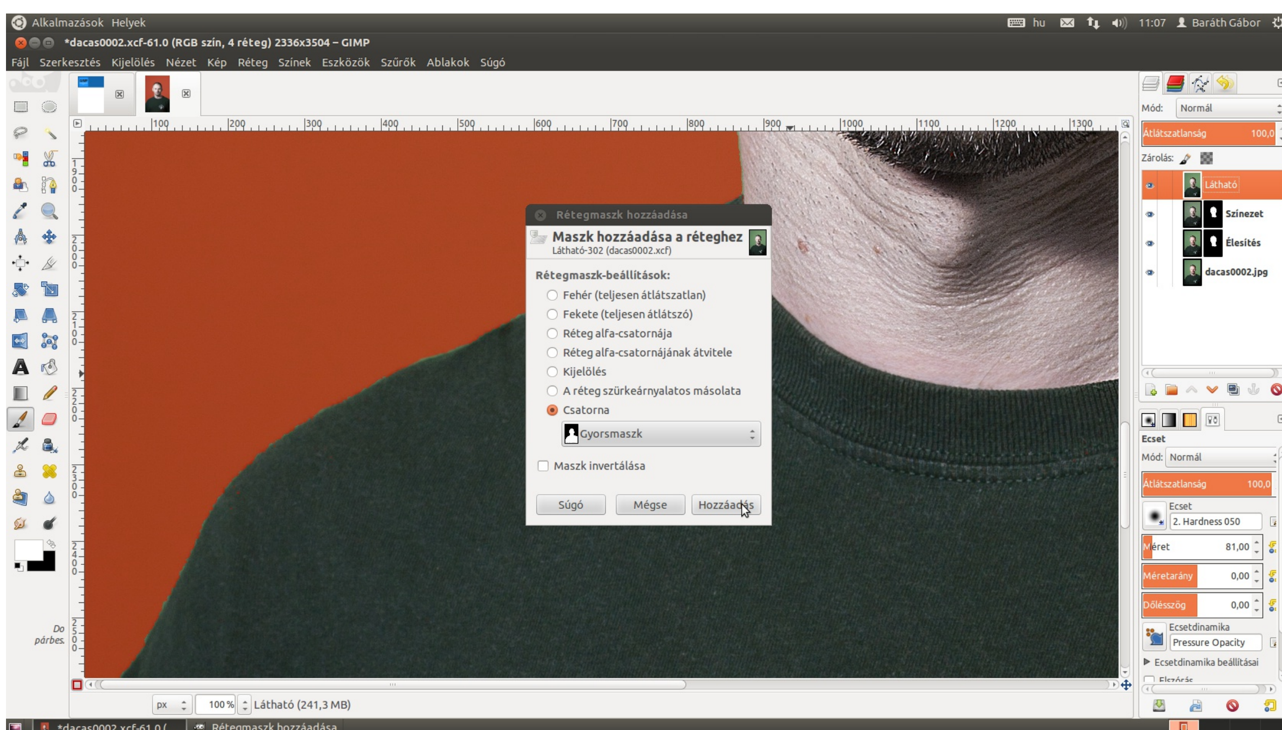
2 Ugye emlékszel, hogy a hátteret jelölted ki szín szerint? Igen ám, de nekünk az előtérre lenne szükségünk, ezért meg kell fordítani a kijelölést a **Kijelölés▸Invertálás** menüpont vagy a Ctrl + I gyorsbillentyű segítségével.



3 Most eltüntetjük azokat a területeket, amit az előtérből véletlenül jelöltünk ki. Megtehetnénk, hogy fogunk egy tetszőleges (mondjuk szabadkézi) kijelölő eszközt, és a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett körbejelöljük a véletlenül kijelölt területeket, ily módon kivonva őket a kijelölésből, de van ennél egy egyszerűbb, jobban kézreálló megoldás is. Ehhez kapcsold be a gyorsmaszkot a képterület bal alsó sarkában található piros négyzetre kattintva, majd fesd le egy jó nagy ecsettel a problémás részeket!



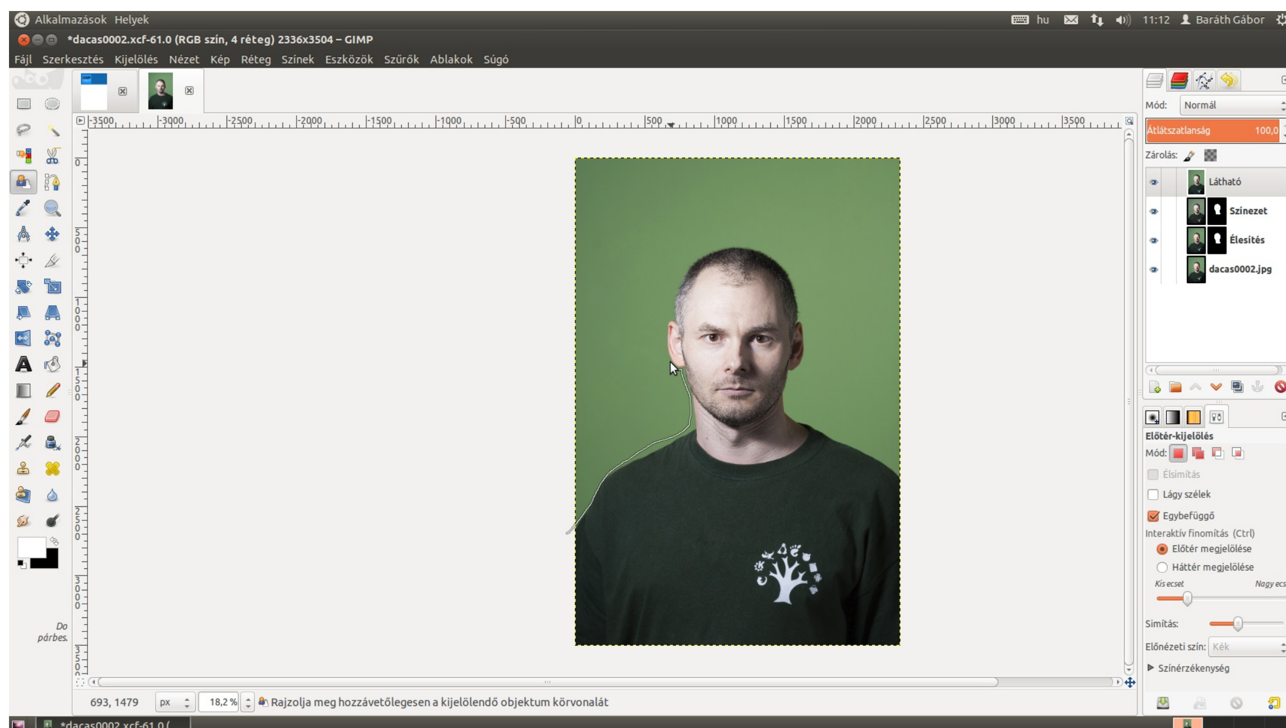
4 Ha ez kész, nincs más hátra mint hozzáadni a rétegünkhöz egy rétegmaszkot a gyorsmaszk alapján, így később még könnyen módosíthatjuk, ha elsőre nem lett volna tökéletes. Ehhez válaszd a **Réteg ▸ Maszk ▸ Maszk hozzáadása** menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakon a **Csatorna** alatti legördülőből válaszd a **Gyorsmaszk** értéket!



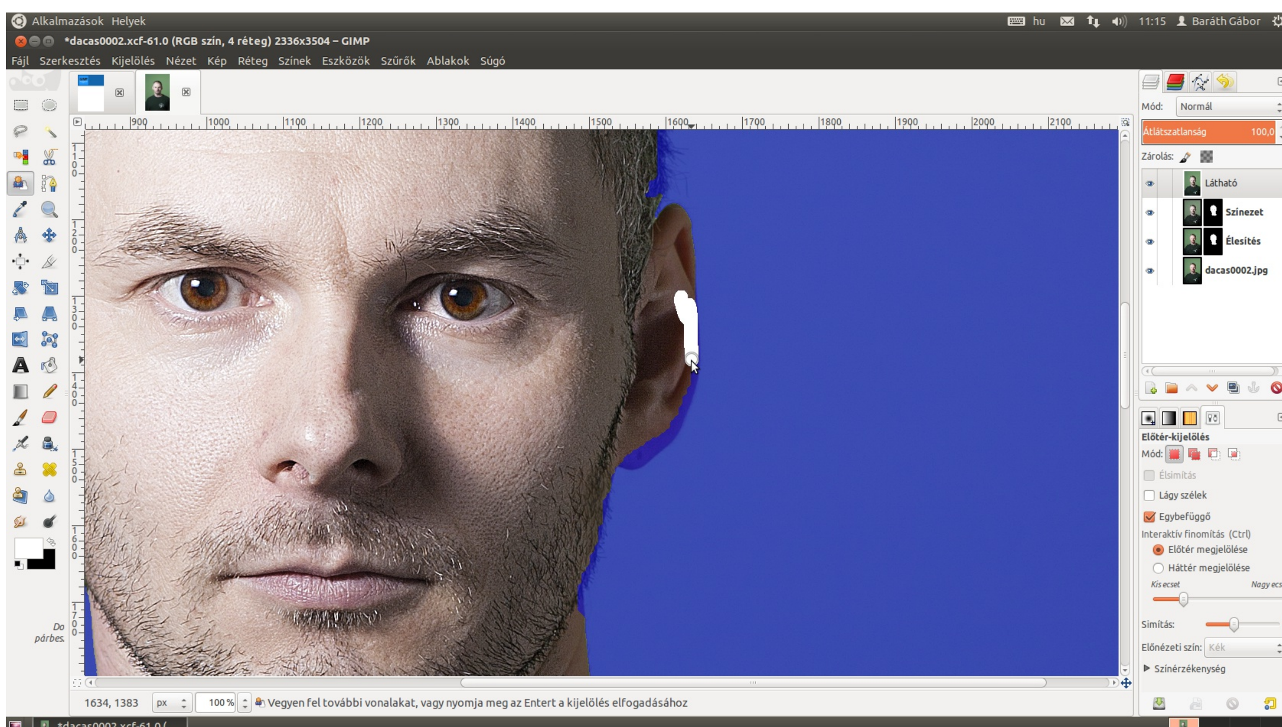
Kivágás előtér-kijelöléssel

A GIMP tartalmaz egy kifejezetten az előtérben látható tárgyak és emberek kijelölésére kifejlesztett eszközt is, de sajnos ez sem csodaszer, ráadásul meglehetősen számításigényes is, ezért keszekusza háttér esetén nagyon lassan dolgozik. A mi esetünkben, mivel a háttér majdnem homogén, megfelelő sebességgel fog dolgozni. Lássuk, hogyan működik!

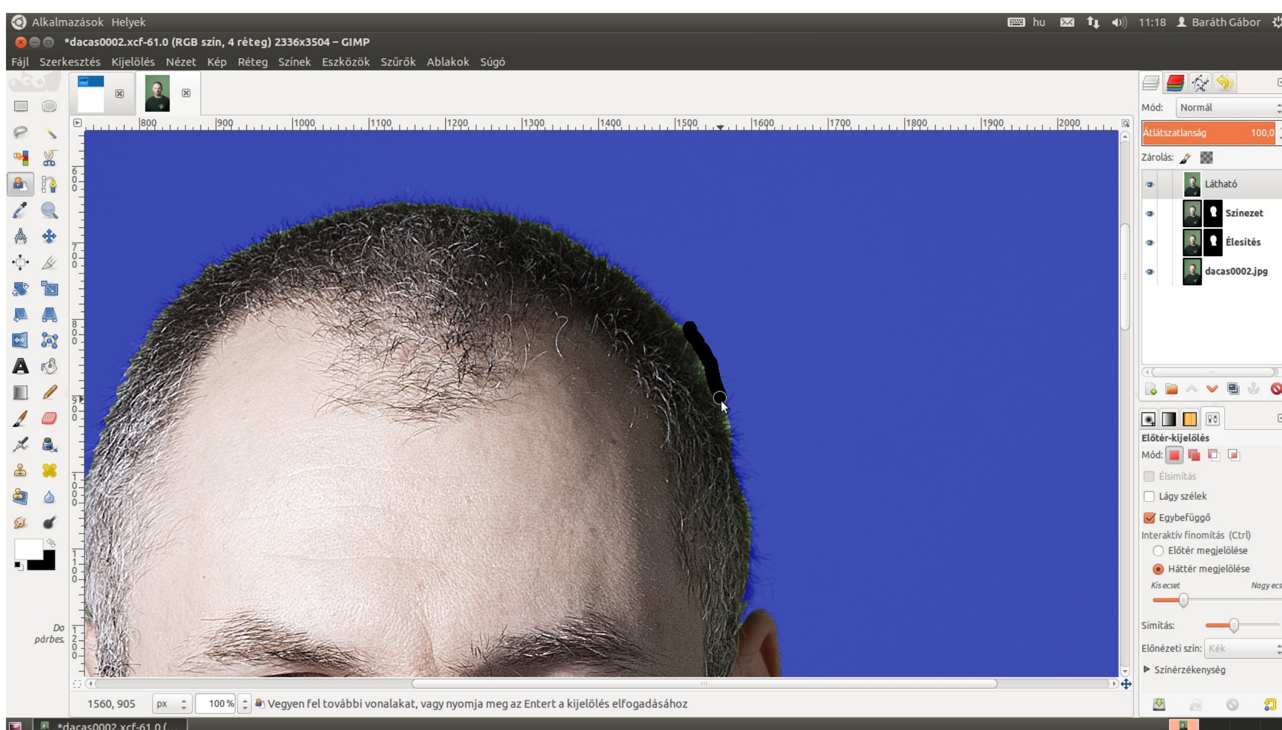
1 Ha kiválasztod az **előtér-kijelölési eszközt** (icon) az eszköztáron, először egy szabadkézi kijelölő eszközt kapsz, amivel nagyjából körbe kell rajzolni az előtérben található modellt. Érdemes azért pontosan dolgozni, hogy a továbbiakban kevesebbet kelljen javítani a kijelölésen!



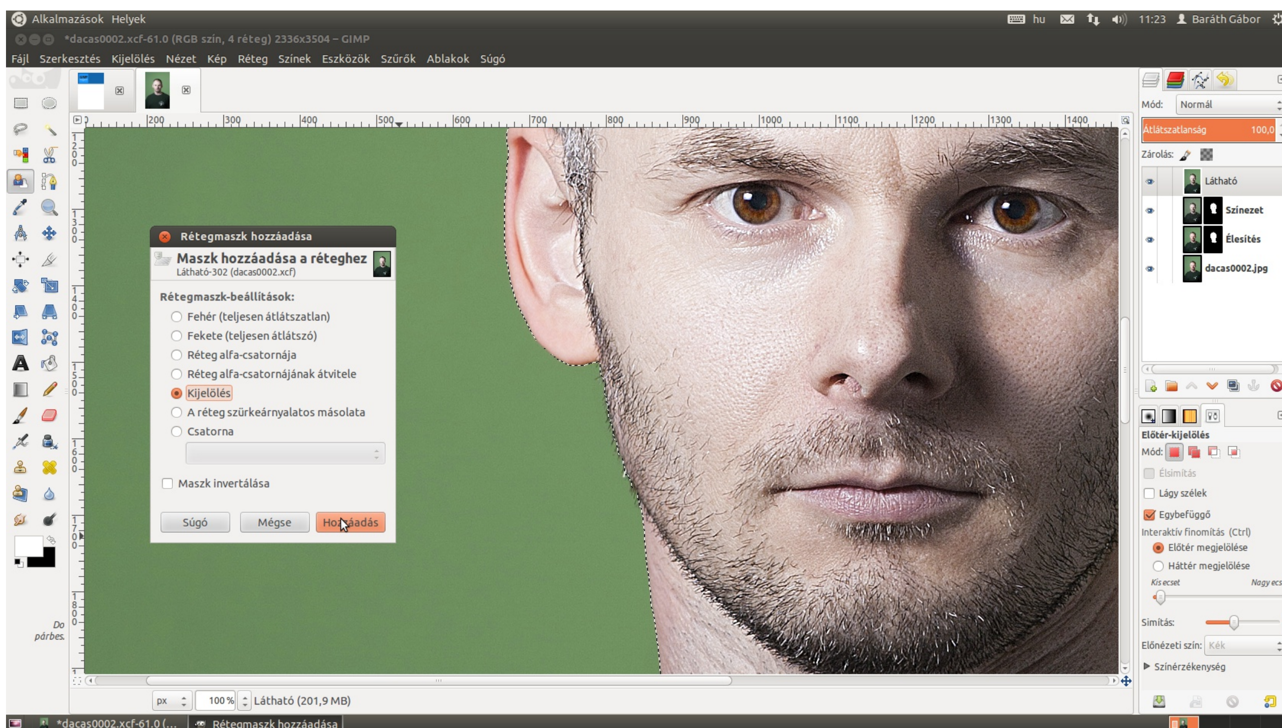
2 Némi homokóra bámulás után, miközben a GIMP kiszámolja, hogy szerinte mi is van az előtérben, eredményül kapunk egy kék színű maszkkal ellátott képet, amely még szinte biztosan nem tökéletes. A következő lépésekben a kijelölést tovább finomíthatjuk úgy, hogy lefestjük azokat a részeket, amelyek a modellhez tartoznak, de a GIMP nem vette bele az előtérbe. Az ecset méretét az eszközbeállítások dokkolható párbeszédablak **Kis ecset**/**Nagy ecset** csúszkájával lehet változtatni, ha szükséges.



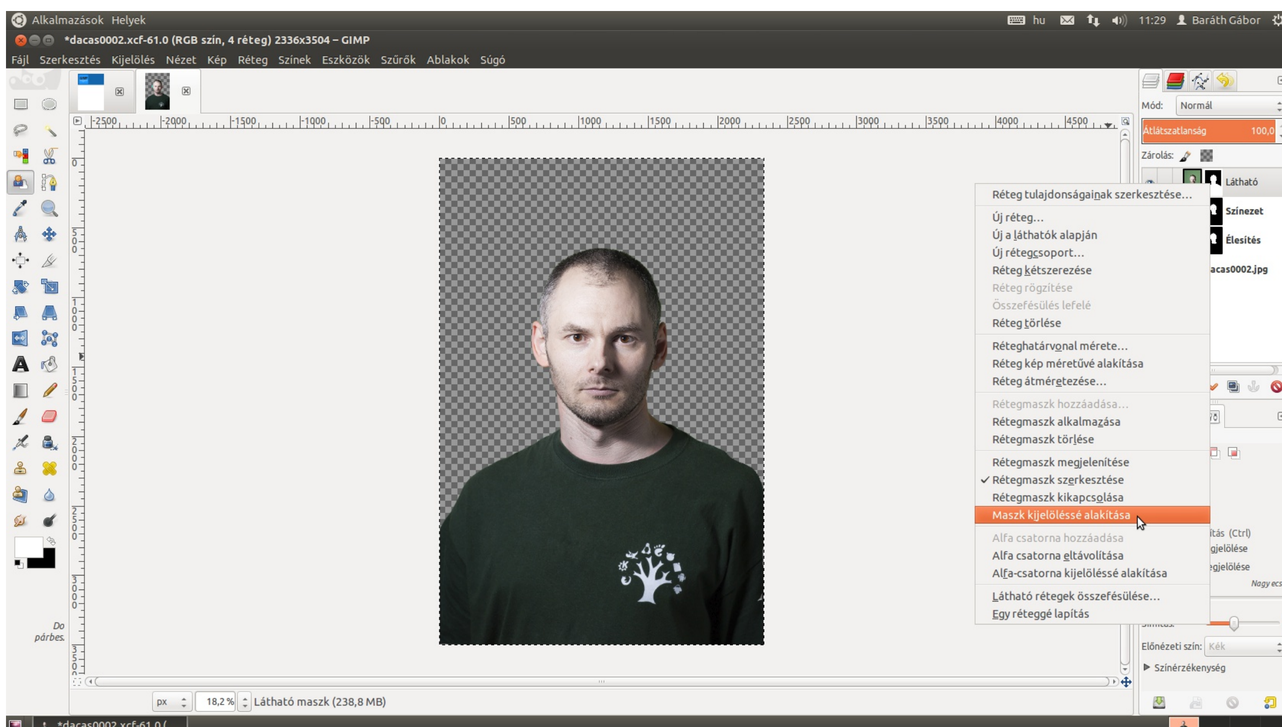
3 Ha véletlenül volnának olyan területek, amelyek belekerültek az előtérbe, de mégsem kellenek, akkor csak nyomd le, és tartsd nyomva a Ctrl billentyűt, és fess úgy! Amikor elengeded az egér gombját, a GIMP újraszámolja az előtér kijelölését.



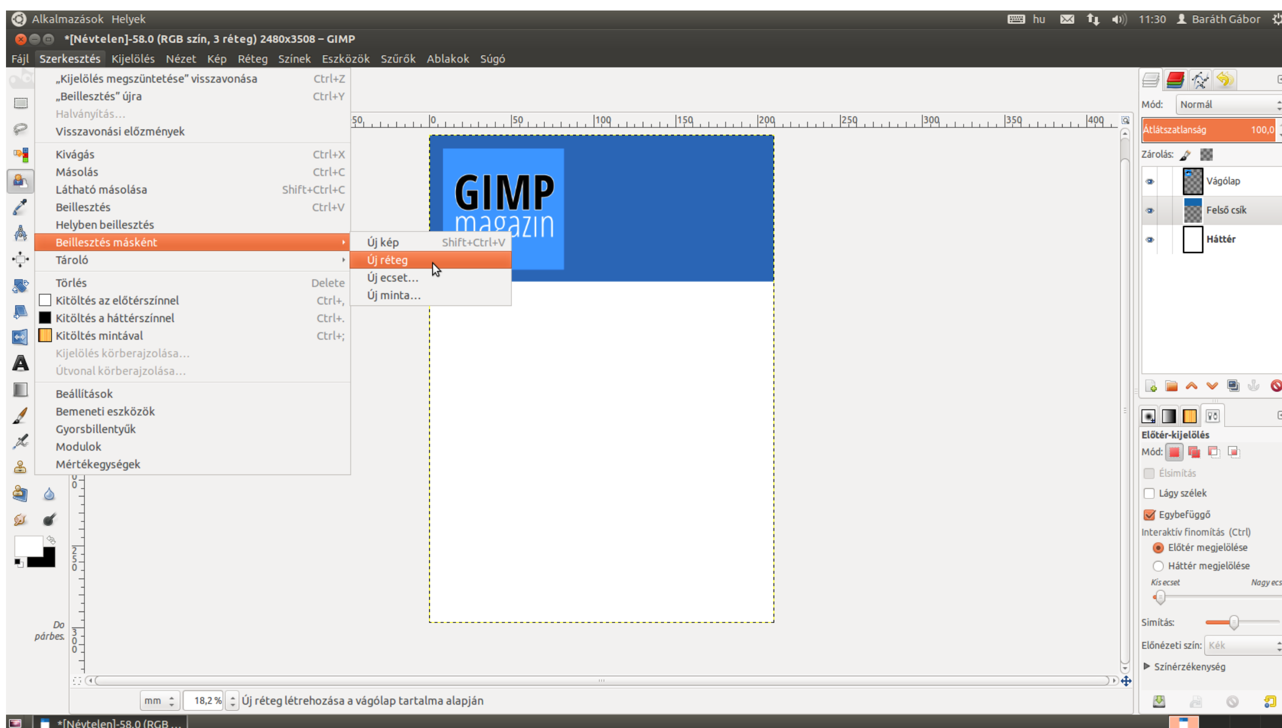
4 Most pedig a kijelölésünket átváltoztatjuk maszkká, hogy később tudjunk változtatni rajta, ha szükséges. Ha most letörölnénk a hátteret, a véletlenül vagy figyelmetlenségből elvesztett részleteket már nem tudnánk visszaszerezni, ha azonban maszkot használunk, akkor azt később bármikor módosíthatjuk. Válaszd a **Réteg ▸ Maszk ▸ Maszk hozzáadása** menüpontot, majd a megjelenő párbeszédablakban a **Csatorna** alatti legördülőből a **Kijelölés** értéket, majd kattints a **Hozzáadás** gombra!



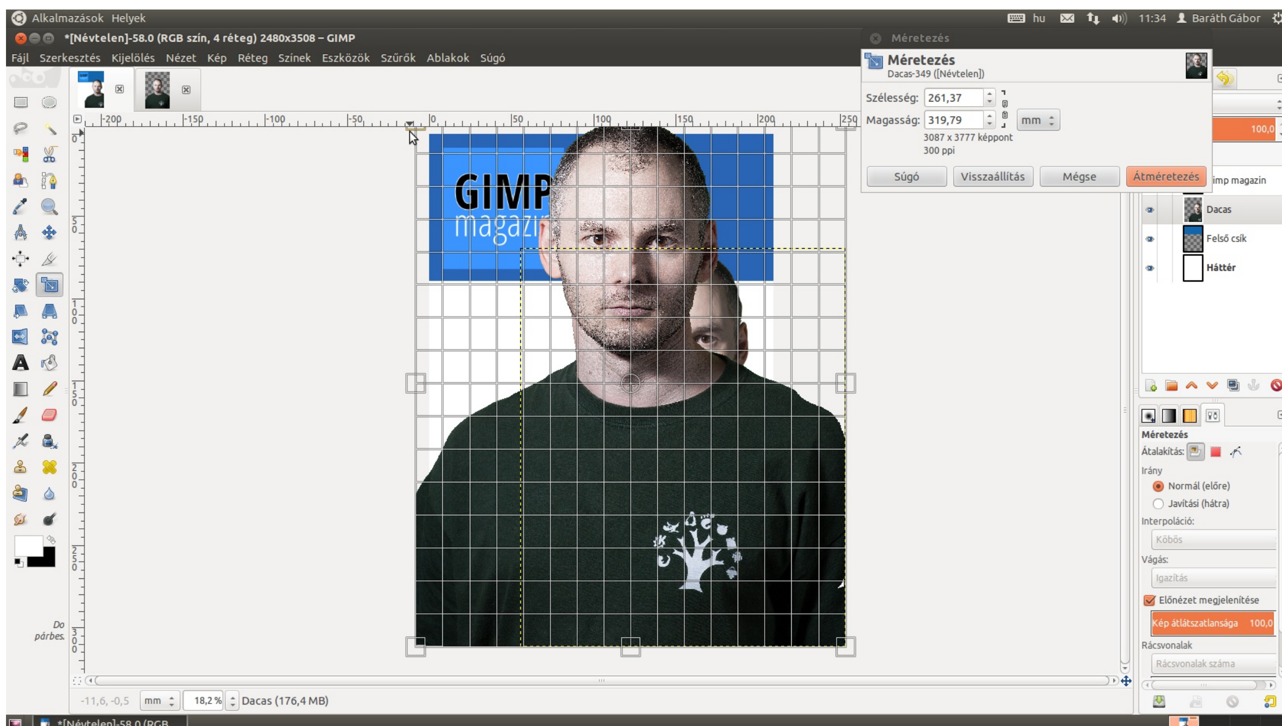
11 *(folytatás a kitérő után)* Most, hogy szépen leválasztottuk a fejet a háttérről, át kell raknunk a magazin címlapjára. Sajnos a GIMP nem tudja a réteget és a maszkot is átmásolni, ezért trükköznünk kell egy picit, és sajnos elveszítjük a roncsolásmentes szerkesztés lehetőségét. Kattints a rétegmaszkon a jobb oldali egérgombbal, és válaszd az előugró helyi menüből a **Maszk kijelöléssé alakítása** menüpontot, majd üsd le a Ctrl+C (másolás) gyorsbillentyűt, hogy az előteret a vágólapra másold!



12 Most kattints a magazin címlap bélyegképét tartalmazó fülre, és válaszd ki a menüből a **Szerkesztés ▸ Beillesztés másként ▸ Új réteg** menüpontot!

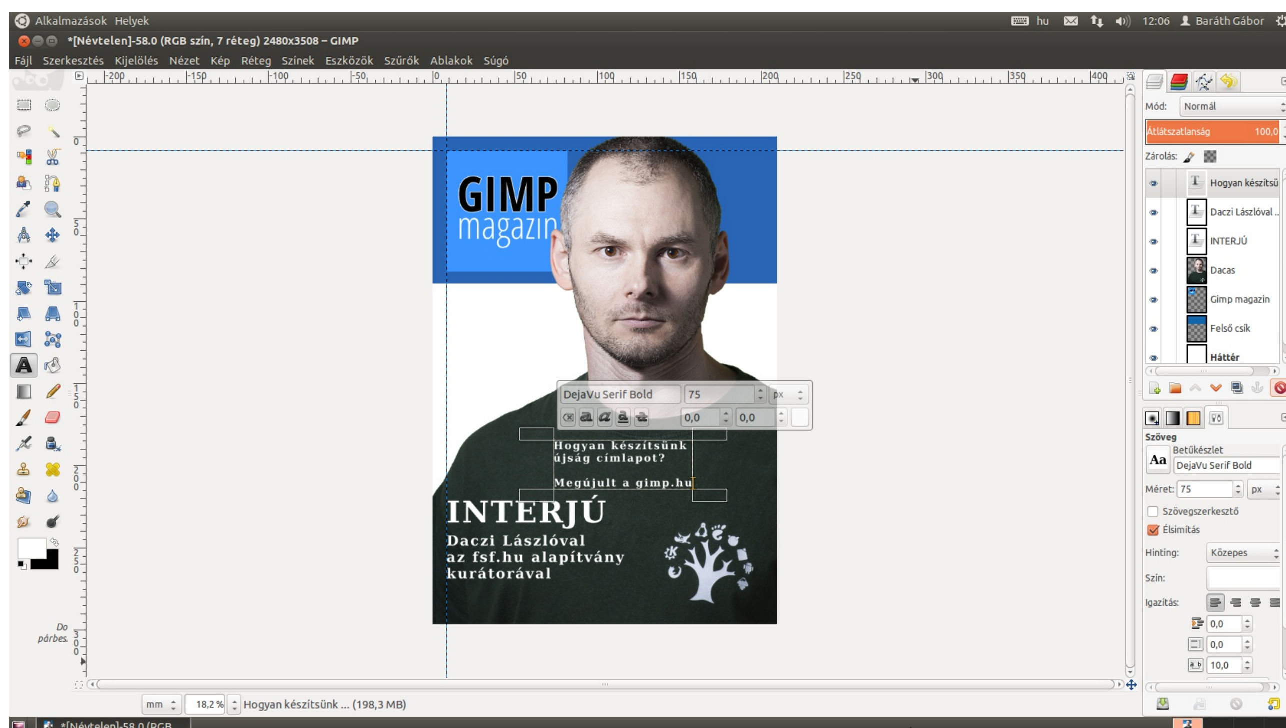


13 Most következik a portré beméretezése és pozicionálása. Válaszd ki az **Átméretezési eszközt** az eszköztárról, vagy üsd le a ⇧+T gyorsbillentyűt, majd a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett a sarkoknál található fogók segítségével nagyítsd megfelelő méretűre a képet! A középen található kör segítségével jobbra-balra mozgathatod a képet. Ha minden rendben, üsd le az ↵ billentyűt! Fontos, ha kiderülne, hogy a méret mégsem megfelelő, akkor inkább üsd le a Ctrl+Z (visszavonás) gyorsbillentyűt, és kezdd elölről a folyamatot, mert az átméretezéskor információ veszhet el, és a végeredmény rosszabb minőségű lesz, ha az átméretezett képet méretezed tovább! Különösen igaz ez, ha először lekicsinyíted, majd utána növelsz rajta.

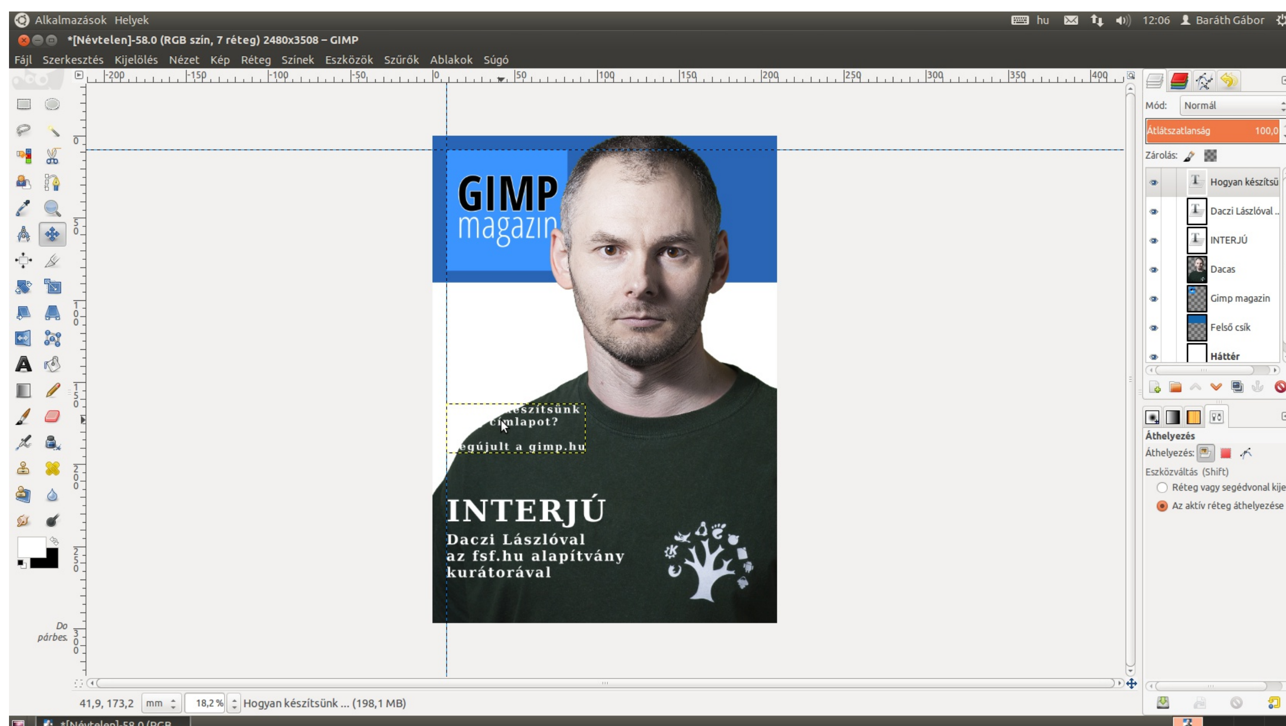


14 Most jönnek a szövegek. A főcímünk a kurátorral készült interjú lesz. Vedd a **Szövegeszközt** a T billentyű leütésével, állítsd be az eszközbeállítások panelen a használni kívánt betűtípust. Én most a *DejaVu Serif* nevű betűtípust használom a feliratokhoz. Kattints nagyjából a megfelelő helyre a képen, és írd be a kívánt szöveget, jelöld ki az egészet a Ctrl+A leütésével, és állítsd be

a fel és lefelé mutató nyilakkal a kívánt méretet! Ha nyomva tartod az egér gombját, a kis nyilakon a méret folyamatosan változik, így könnyen beállíthatod a jó méretet!



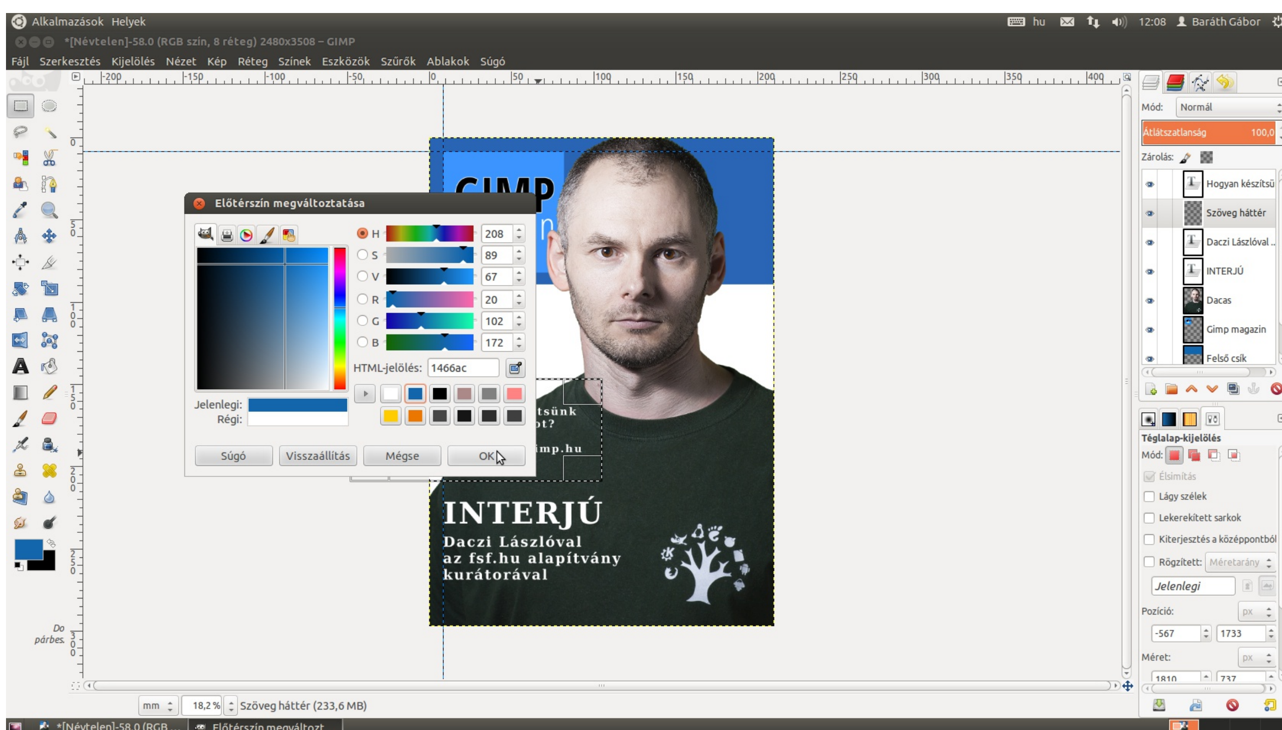
15 Jó volna, ha a szövegek és a GIMP magazin logó egy vonalba kerülnének, ezért ismét meg fogom jeleníteni a nyolcadik lépésben eltűnt segédvonalakat. Ehhez válaszd ki a menüből a **Nézet ▸ Segédvonalak** megjelenítése menüpontot, vagy nyomd le a Ctrl + ⇧ + T gyorsbillentyűt! Ezek után már csak le kell ütnöd az M billentyűt, vagy kiválasztani a **Áthelyezési eszközt** a bal oldali eszköztárról, és a megfelelő helyre tolni a szövegeket. Ha közel érsz a segédvonalhoz, a széle automatikusan oda fog cuppanni a segédvonal széléhez, mintha az mágneses lenne, feltéve, ha a **Nézet ▸ Illesztés segédvonalak** pont előtt ott a pipa.



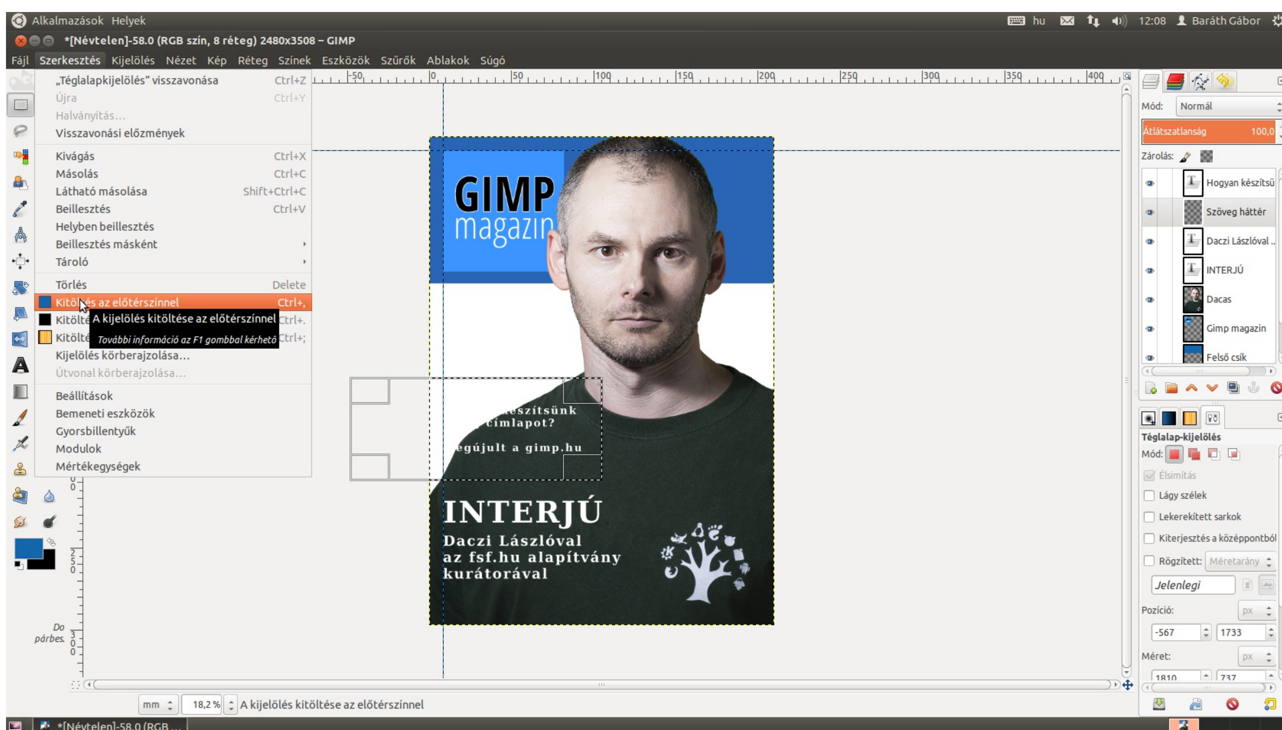
16 Mivel a felső fehér szöveg nem túl jól látszik a fehér háttéren, a magazincímlapoknál megszokott trükköt fogjuk alkalmazni, és egy kék flekket teszünk alája. Válaszd ki az aktuális szövegré-

teg alatti réteget a jobb oldali **Rétegek** panelen, majd kattints az **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonra (). A megjelenő ablakban adj egy nevet a rétegnek, ellenőrizd, hogy az **Átlátszóság** legyen bekapcsolva, majd kattints az OK gombra!

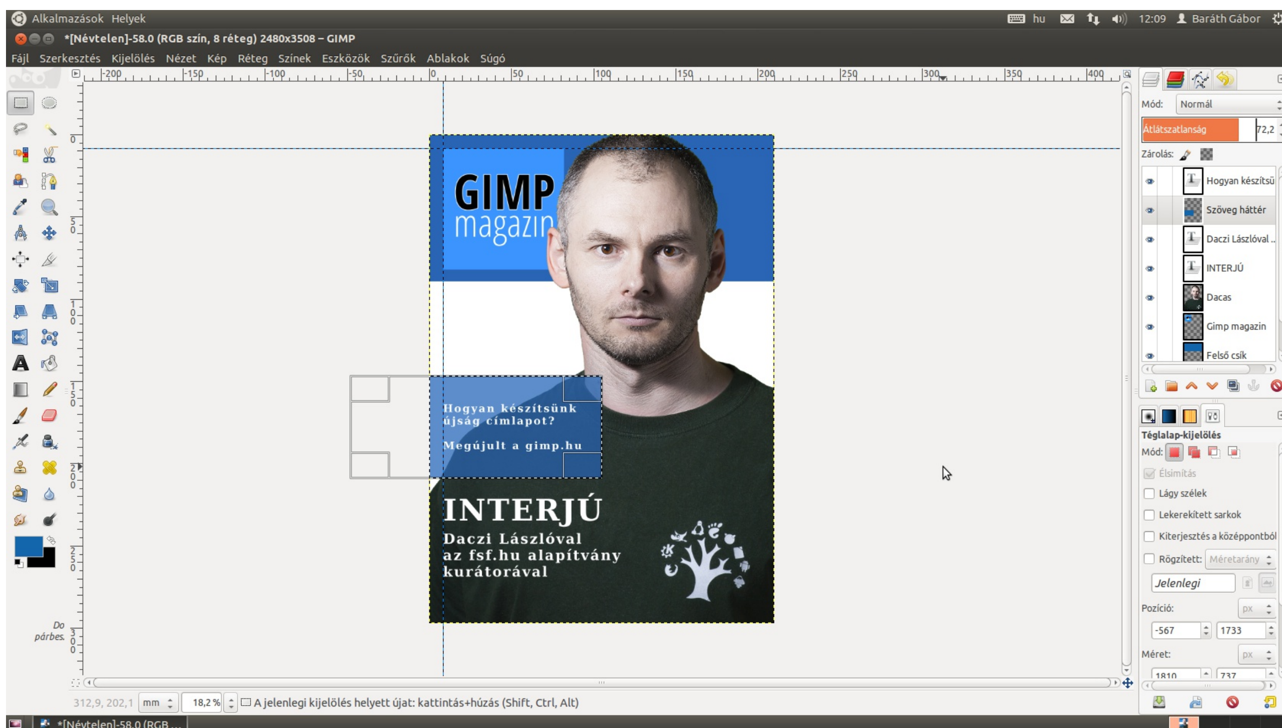
17 Válaszd ki az eszköztárról a **téglalap-kijelölési eszközt** (), és húzz az egérrel egy kijelölést a szöveg köré! Ha elsőre nem sikerült, a sarkokban található téglalapokkal megigazíthatod. Most szükségünk lesz arra a kék színre, amellyel a GIMP magazin logója mögötti részt kitöltöttük. Ha nem használtál túl sok színt a terven, az adott színt – jelen esetben a kéket – megtalálod a színválasztó párbeszédablak jobb alsó részén az utoljára használt színek között. Ha nem lenne ott, még mindig van megoldás. Válaszd ki a *Felső csík* réteget a **Rétegek** panelen, majd a színpipetta eszközt az eszköztáron, és a szemcseppentő egérmutatóval kattints a kék színre, ami beállítja a festőszínt az adott színre!



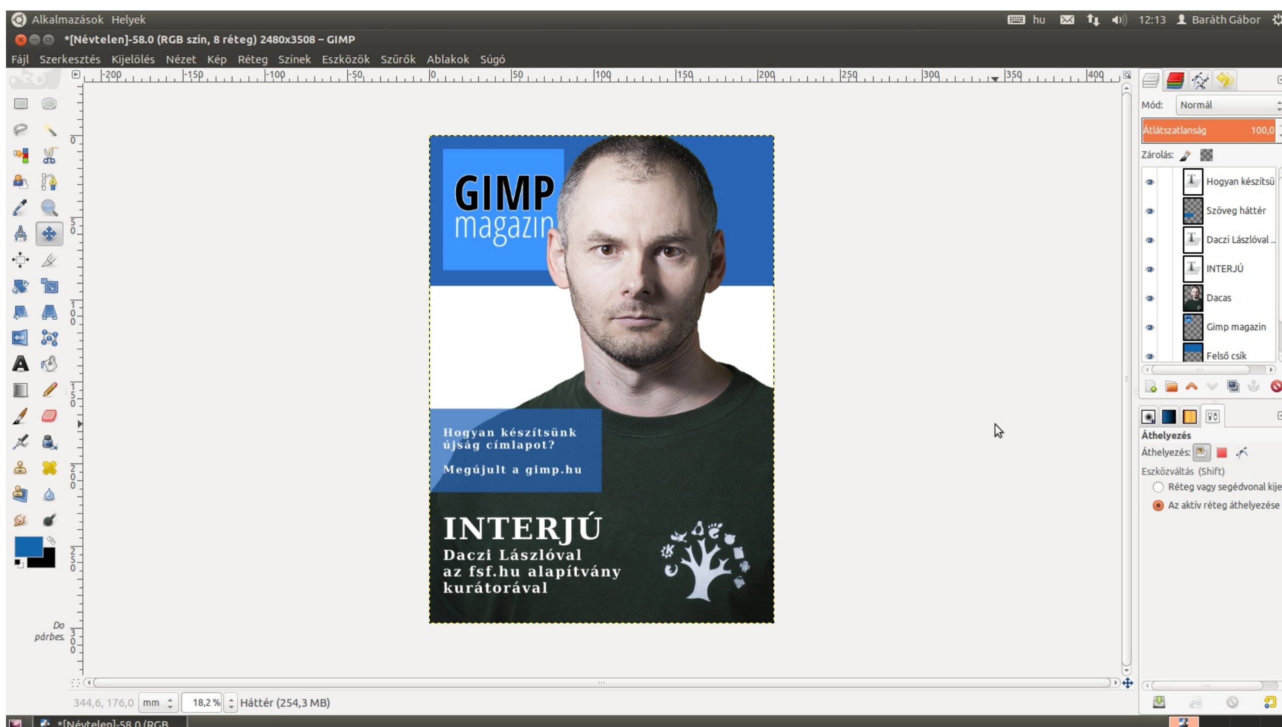
18 Ha megvan a szép kékünk, már csak ki kell tölteni vele a kijelölést. Ehhez használhatod a Ctrl + , gyorsbillentyűt vagy a **Szerkesztés ▸ Kitöltés előtérszínnel** menüpontot.



19 Mivel nem szeretném teljesen eltakarni a képet a kék flekkel, kicsit átlátszóbbra fogjuk állítani a **Rétegek** panelen található **Átlátszatlanság** csúszka értékének csökkentésével.



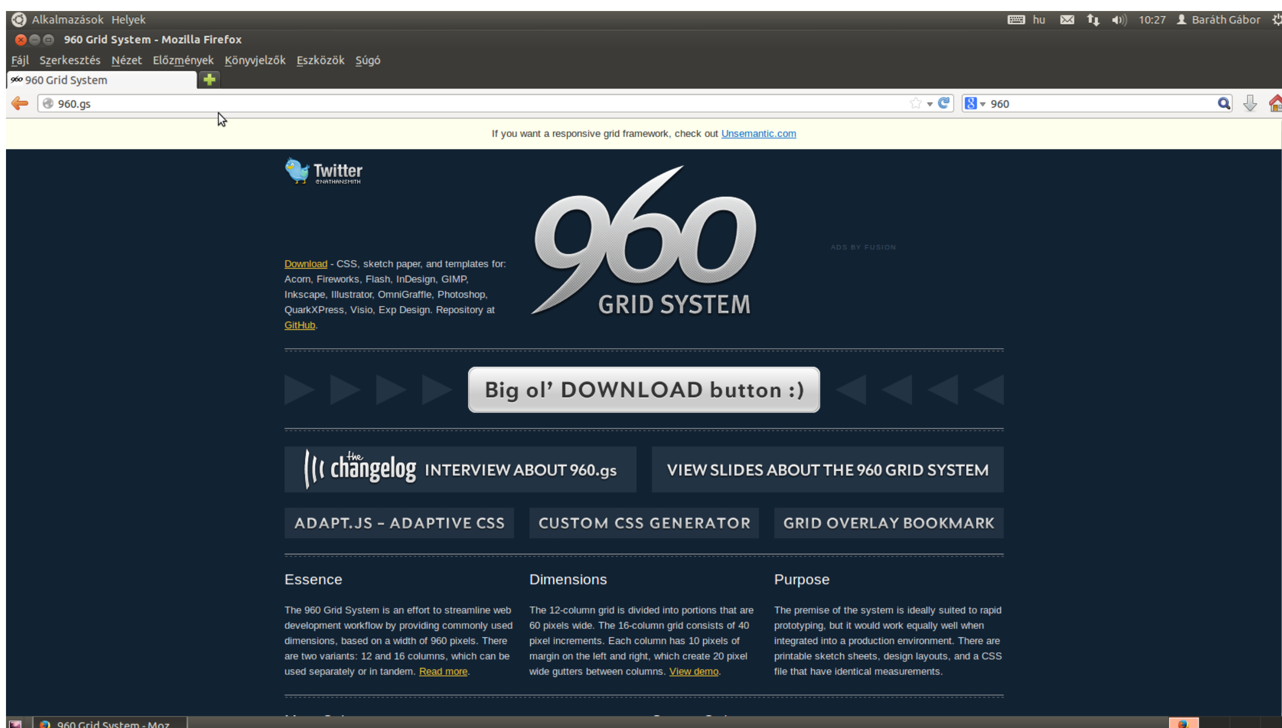
20 Már csak pár apróság van hátra, mint a szövegek és a flekk végleges pozícióba mozgatása az **Áthelyezési eszköz** segítségével. Ha ez igazi újságcímlap volna, el kellene még pár szöveget helyezni rajta, mint az évfolyamra, számra, valamint az árra vonatkozó információk, de ezt már te is könnyen meg tudod tenni az eddigiek alapján!



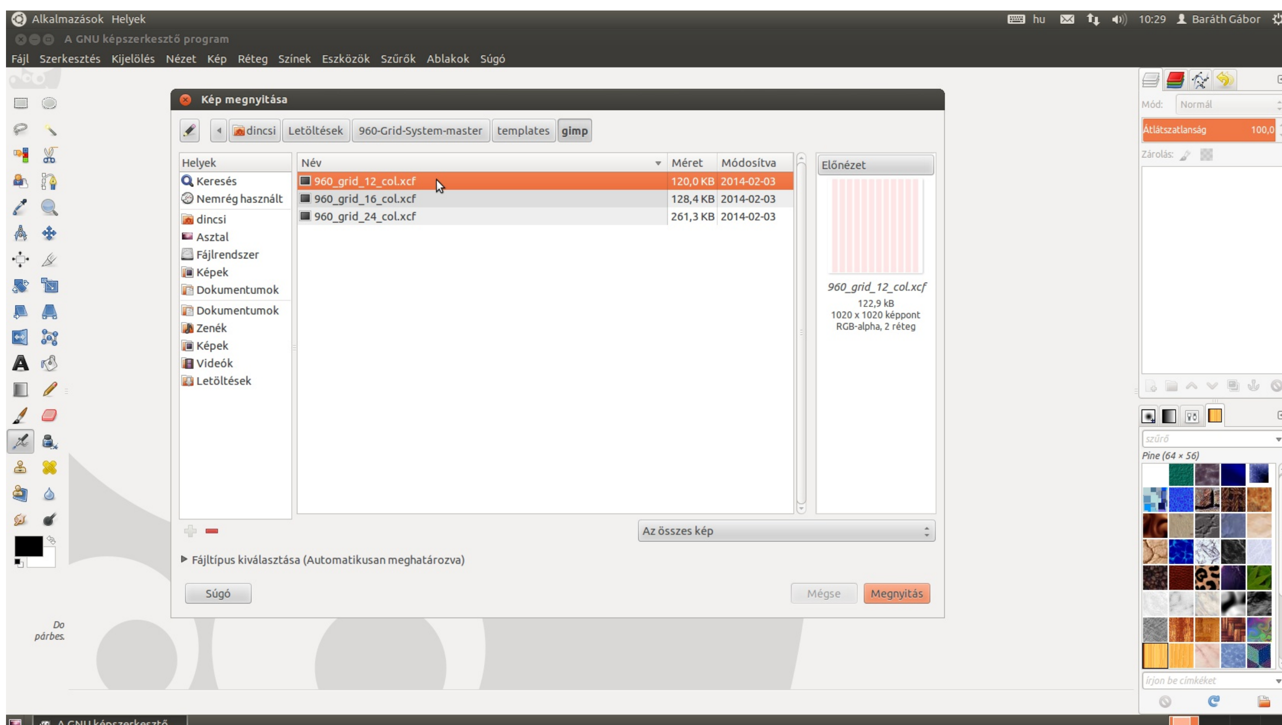
5.4. WEBOLDAL TERVEZÉSE

Ebben a fejezetben megmutatom, hogy hogyan tudsz olyasféle weboldalt tervezni és kivitelezni GIMP segítségével, mint amilyen a GIMP.hu. Mindenekelőtt azonban szeretnék két fontos dolgot leszögezni. Az első, hogy ez a fejezet azoknak szól, akik konyítanak valamicskét a webhez, a második pedig, hogy itt kizárólag a tervezés grafikai részéről lesz szó, addig a pontig, hogy elkészítjük a weboldalhoz szükséges képeket. Egyetlen szót sem fogok szólni az oldal programozásáról. Akit az érdekel, megnézheti a GIMP.hu-t a böngészője forrás megtekintése menüpontja segítségével.

1 A weboldalak tervezése kicsit hasonlít egy könyv vagy újság tördeléséhez, ezért érdemes felhasználni azt a tudást, amit Gutenberg óta gyűjtögetnek, és adnak szájról szájra a tipográfusok. Nagyon leegyszerűsítve arról szeretnék beszélni, hogy a rendezett szebb, mint az összevissza. És mivel nem születik mindenki tervező géniusznak, nem szégyen sorvezetőt használni. Az egyik nagyon hasznos sorvezető (szinte szó szerint, azzal a kitétellel, hogy oszlopvezető :) a **960gs**. Ez egy fixen 960 pixel széles weboldal tervezési és megvalósítási segédlet, és a világ gyakorlatilag összes rajzolóprogramjához készítettek hozzá sablont, így GIMP-hez is. Akit bővebben érdekel a dolog, menjen el a 960.gs weboldalra, és olvasson utána, akit annyira nem, az csak töltse le a rendszert, és csomagolja ki!

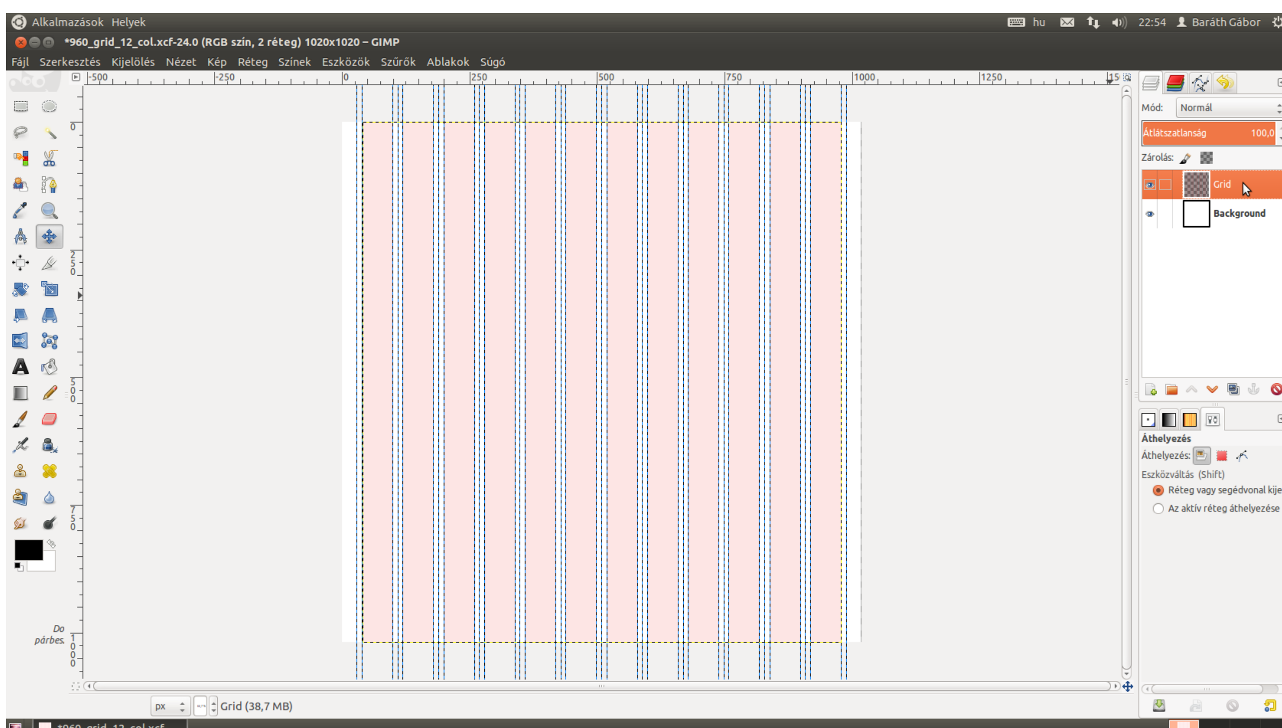


2 Válaszd a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpontot, majd navigálj a templates/gimp almappába az előzőleg kicsomagolt mappában. Itt három XCF formátumú állományt fogsz találni. Ezek sorrendben 12, 16, 24 oszloposak. Mi most a 12 oszlopost, a *960_grid_12_col.xcf* fájlt fogjuk megnyitni.

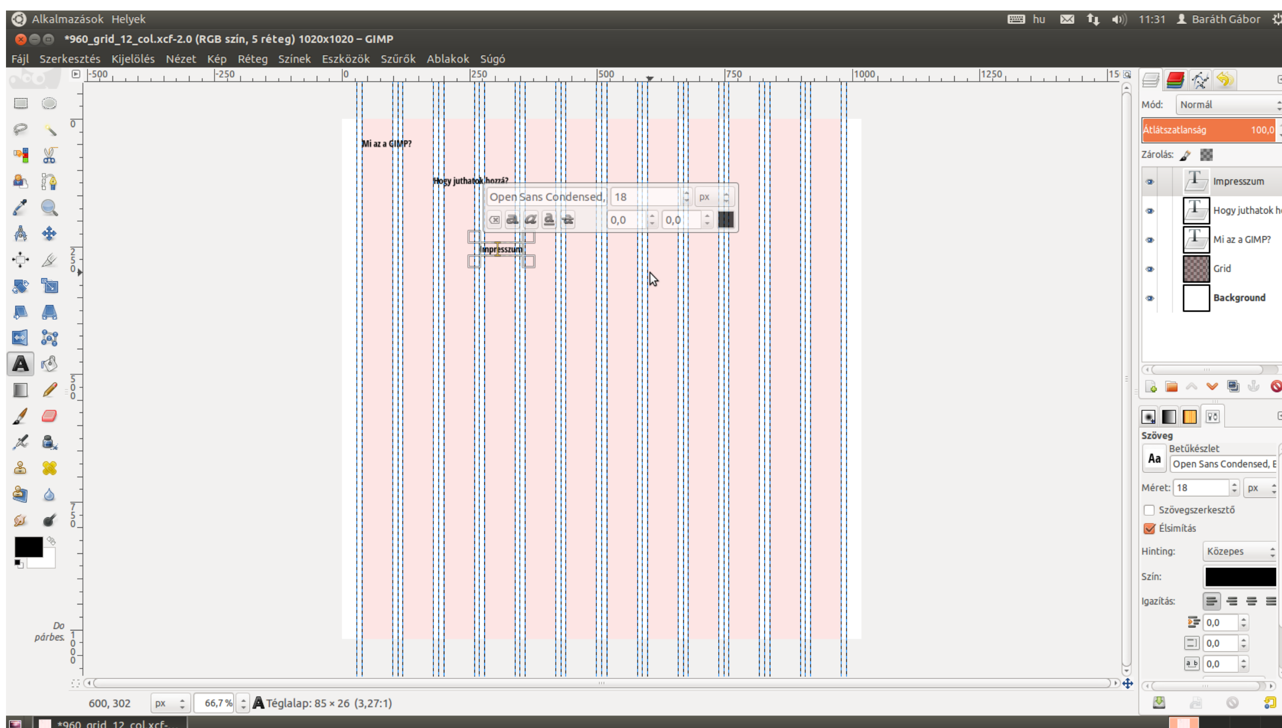


3 Most mielőtt bármit is csinálnál, nagyon nyomatékosan javaslom, hogy – velem ellentétben, amit csak azért árulok el, mert a rutinosok úgyis kiszúrják a fejlécben – mentsd el az állományt a végleges helyére a végleges nevén! Válaszd a menüből a **Fájl ▸ Mentés másként** menüpontot, vagy üsd le a Ctrl + ⇧ + S gyorsbillentyűt, a megjelenő párbeszédablakban navigálj a megfelelő mappába, és adj egy nevet a fájlnak! Ez az én esetemben *gimp_hu.xcf* volna. Figyelj, hogy a kiterjesztés lehetőleg *xcf* legyen, mert ebből fogod te is, meg a számítógéped is tudni, hogy ez egy GIMP formátumú fájl!

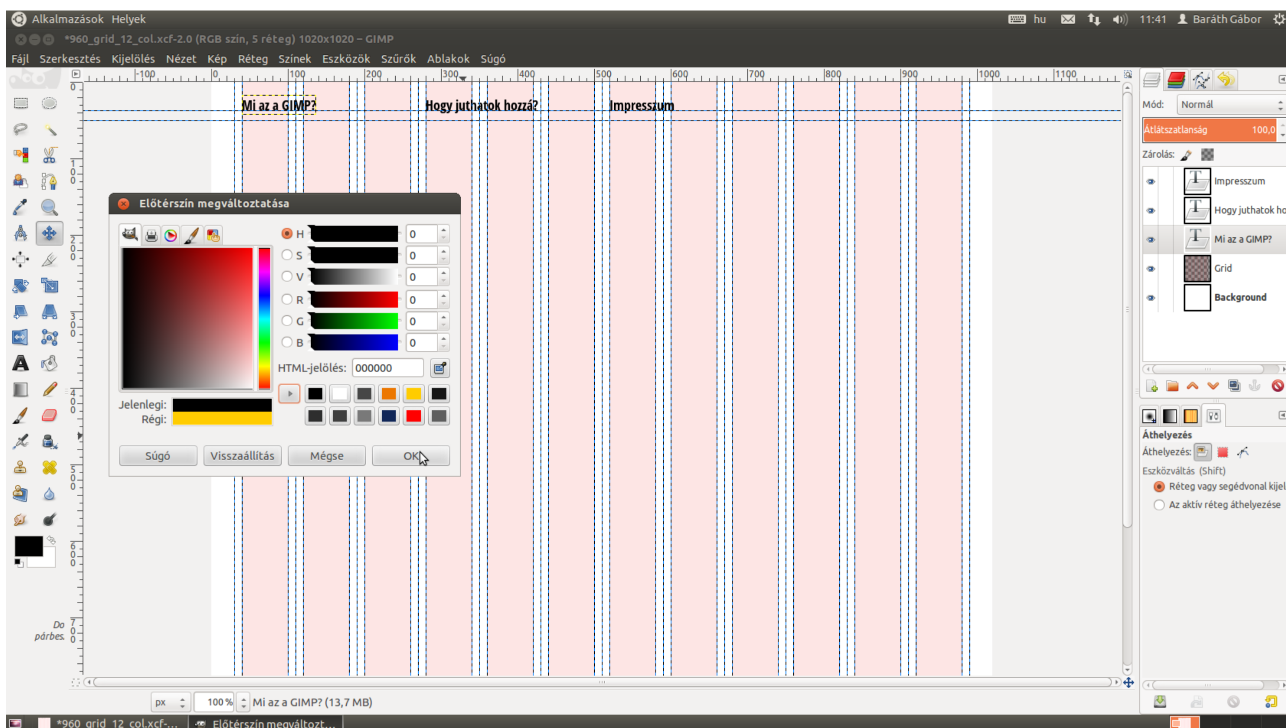
Most, hogy már nem fenyeget a veszély, hogy módosítjuk az eredeti sablont, vessünk egy pillantást arra, hogy is néz ki a weblapsablon! Láthatunk tizenkét rózsaszín csíkot, ezek szimbolizálják a hasábokat, amelyekkel dolgozni fogunk, és láthatunk egy sor segédvonalat, amelyek kijelölik a margókat és a hasábok elválasztó vonalát. Ha ideiglenesen meg akarsz szabadulni a segédvonalak látványától, üsd le a Ctrl + ⇧ + T gyorsbillentyűt! Ugyanezzel elő is csalogathatod őket, ha épp nem látszanak. Ha a rózsaszín csíkok zavarnak, a **Rétegek** panelen a *Grid* nevű réteg előtti kis szemecskére kattintva kikapcsolhatod a csíkokat tartalmazó réteg láthatóságát.



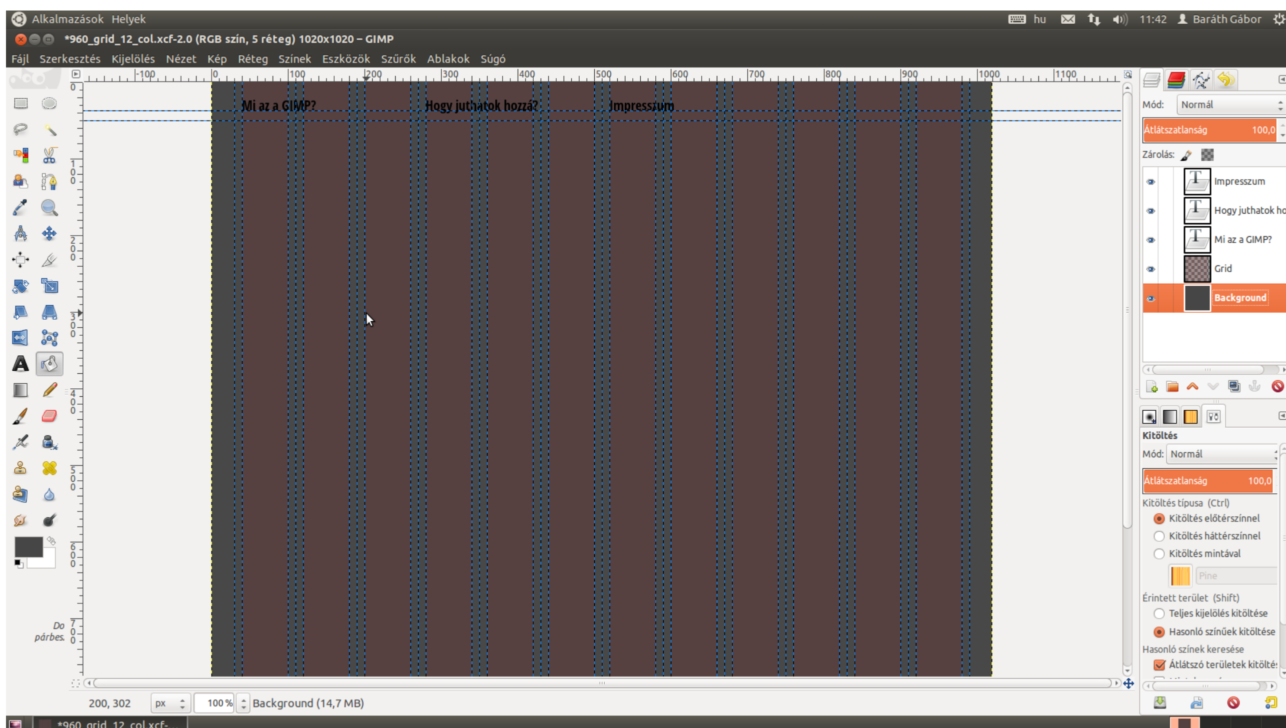
4 Minden weboldal – ha legalább két oldalból áll – rendelkezik valamiféle navigációval. Ezt a legkülönbözőbb módon szokták megoldani a tervezők, legtöbbször azonban egy menüsorral az oldal tetején. Most is egy ilyet fogunk készíteni, abból is a legegyszerűbb verziót. Az oldal tetején lesz egy fekete csík, abban pedig *Open Sans Condesed* betűtípussal, *18px* betűmérettel kiírjuk a menüpontok nevét. Ez – a 2014-es trendnek megfelelően – meglehetősen nagy betűméret, természetesen te választhatsz mást is. Érdemes az összes menüpont nevét külön rétegre írni (ha kész vagy egy szöveggel, csak kattints máshova a munkaterületen és máris új szövegréteged van), hogy később könnyebben tudjuk mozgatni őket. Mivel ez lesz az alap betűtípus és -méret, ezért mielőtt az első menüpont nevét begépelnéd, javaslom, hogy állítsd be ezeket az Eszközbeállítások párbeszédablakban, így minden új szöveg ezekkel az alapértékekkel fog rendelkezni, és csak az ettől eltérőeket kell majd a szöveg feletti lebegő ablakban beállítanod. Egyelőre mivel szeretnénk látni a szövegrétegeket, maradunk a fekete szövegszínnél, majd később átállítjuk!



5 Akkor jöjjenek is a színek, amelyek a legfontosabb összetevői között vannak egy jó dizájnnak! Mivel most a GIMP.hu-t tervezzük, a GIMP színeit fogjuk felhasználni, amely alapvetően szürke és kétféle narancs. Ehhez jön még a fekete és a fehér. (Ha neked kell színeket választani, érdemes körbenézni a colorlovers.com weboldalon: nagyon szép, ízléses palettákat osztanak meg ott tervezők egymással és veled.) Ezeket a színeket el fogjuk menteni a színelőzmények közé, hogy mindig egy kattintásra legyenek, és ne kelljen folyton beírni a színkódjukat. Ha nem tudod, hogy kell, lapozz (görgess) vissza a 2. fejezethez. Megvárlak...

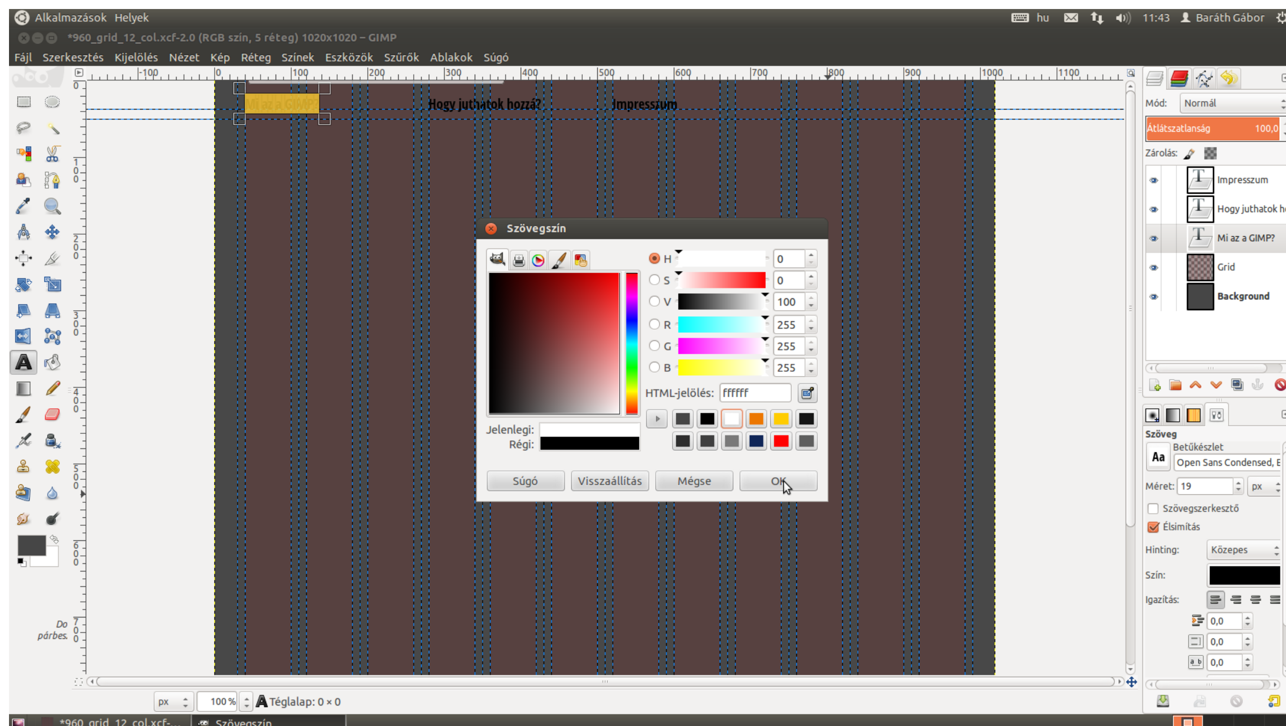


6 Fogd meg az egérrel a felső vonalzót, és húzz egymás után két segédvonalat a tervre! Az elsőt a menü szövegének aljára, a másodikat pedig a menüsáv aljának megfelelő magasságba. Ellenőrizd, hogy a **Nézet ▸ Illesztés segédvonalakhoz** előtt legyen pipa, ez segít pontosan a segédvonalakhoz igazítani a mozgatott rétegeket! Ezek után válaszd a **Mozgatás** eszközt az eszköztárról, kattints a szövegben egy betűre (figyeld meg, hogy melyik réteg körül villan fel a keret, és ha a szöveg körül, akkor) húzd a helyére a réteget! Ezek után válaszd ki a háttér réteget, amelynek most *Background* a neve, állíts be sötétszürkét, majd fogd a **Kitöltési eszközt** az eszköztáron, és kattints a képre! Most sötétszürke háttéren van pár fekete, nem túl jól olvasható menüpontunk, megbolondítva tizenkét rózsaszín csíkkal... Szép.

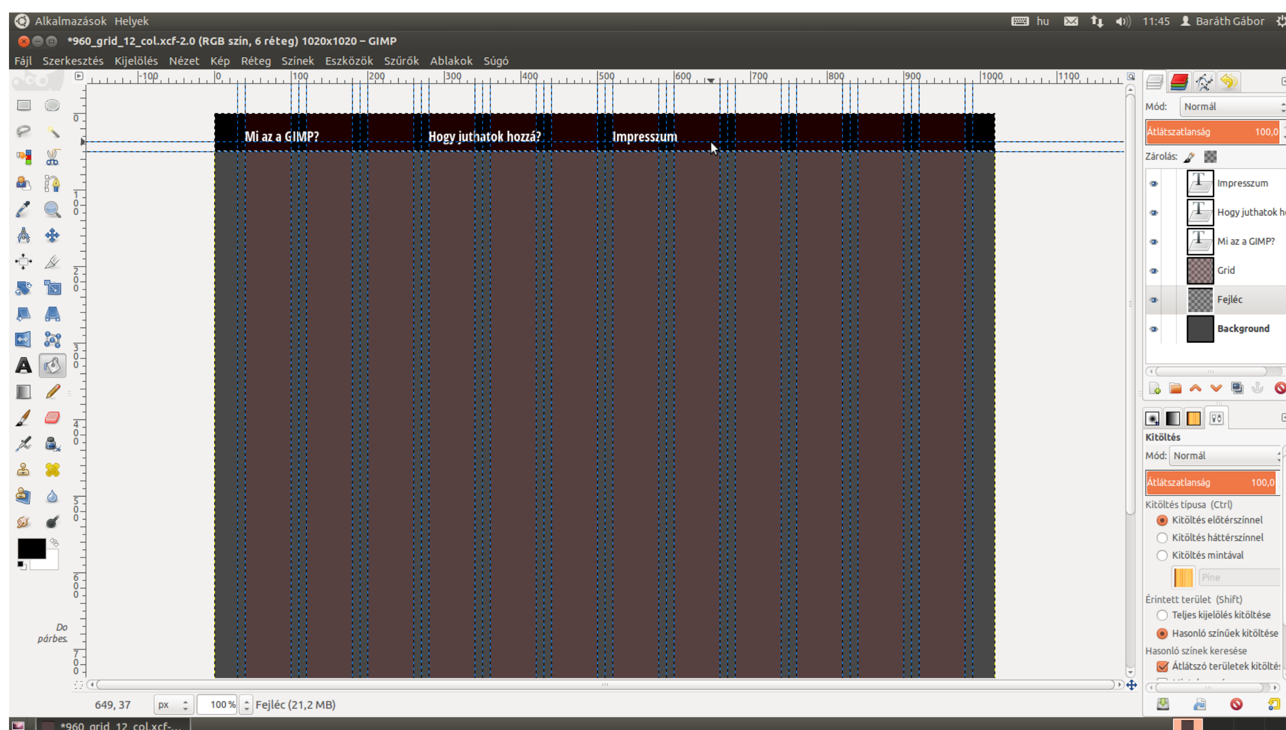


7 Nehogy feladd, most már csak javulhat a helyzet! Persze ehhez tenni is kell. Na, ingujjat fel, és gyerünk, színezzük fehérre a betűket! Válaszd a **szövegeszközt** (**A**), majd kattints a megfelelő szövegrétegre! Ha a kurzor a betűk között van, üsd le a Ctrl + A gyorsbillentyűt, amely a teljes

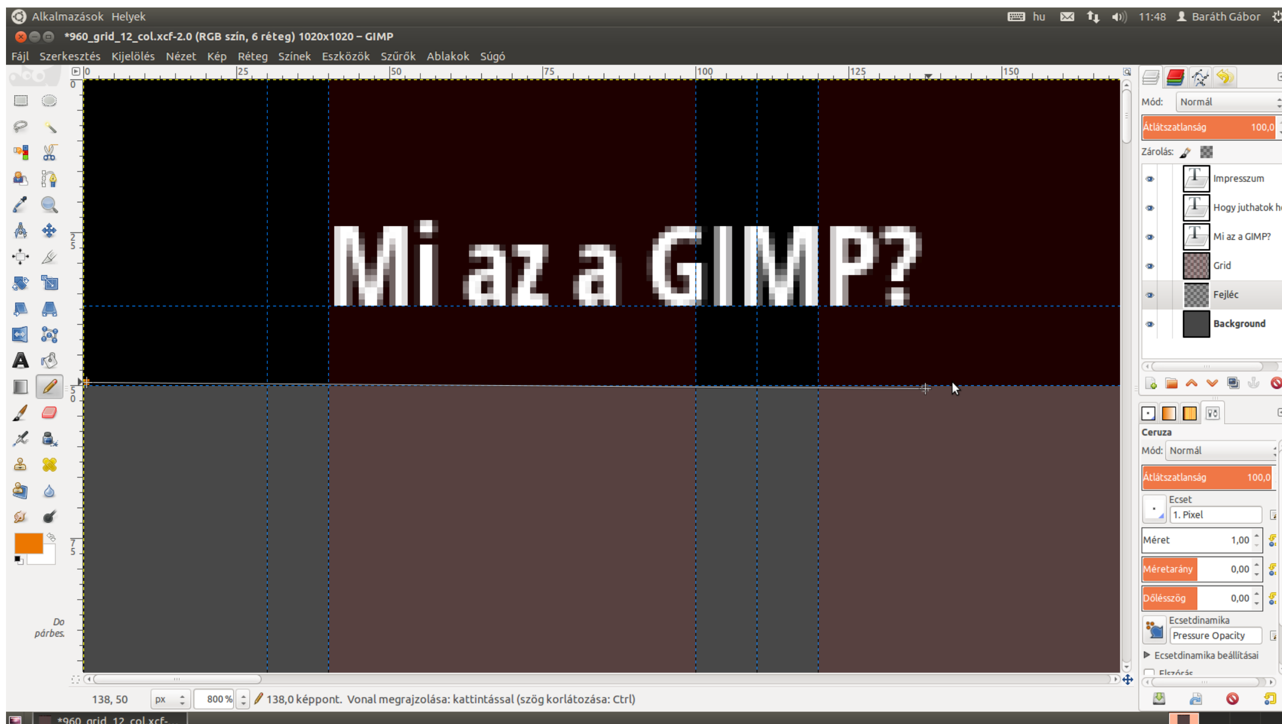
szöveget kiválasztja, majd a lebegő panelen kattints a fekete téglalapra! A megjelenő színválasztó párbeszédablakban bökj az egérrel a megfelelő színre a színelőzmények között, és kattints az OK gombra! Ezt ismételd meg minden szövegre, amelyet át szeretnél színezni!



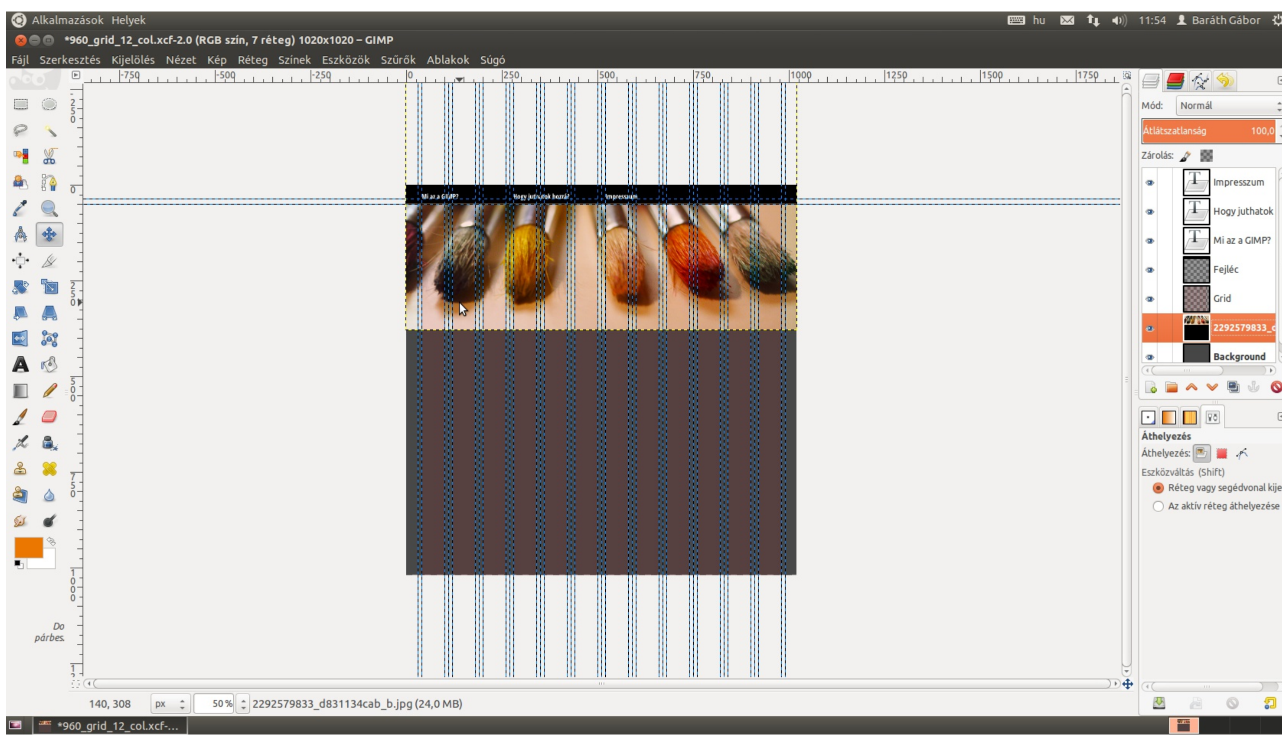
8 Most következik a menüsor fekete háttere. Hozz létre neki egy új réteget a Ctrl+⇧+N gyorsbillentyűvel, nevezd el *Fejléc*nek, és húzd a szövegrétegek alá! Húzz egy téglalap alakú kijelölést, amelynek a bal felső és jobb felső sarka kilóg a képen kívülre, és az alja pontosan a második segédvonalon fekszik! Ez elméletileg könnyű, hiszen a GIMP még mindig úgy van beállítva (**Nézet ▸ Illesztés segédvonalakhoz**), hogy a segédvonalakhoz húzza a dolgokat, jelen esetben a kijelölést. Most már nincs más dolgod, mint beállítani az előtérszínt feketére, mondjuk a D billentyű lenyomásával (ami feketére állítja az előtérszínt, és fehérre a háttérszínt), majd a menüből kiválasztani a **Szerkesztés ▸ Kitöltés előtérszínnel** menüpontot.



9 Most egy egypixeles narancs csíkot húzunk a fejléc fekete flekkjének aljára. Ha jót akarsz, átállítod a nagyítást 800%-ra a 4 billentyű leütésével, vagy az alsó legördülőből kiválasztva a megfelelő értéket. Ezek után válts a „ceruza” eszközre, és jobb oldalon az eszközbeállításokban az aktuális ecsetre kattintva a megjelenő lebegő ablakban válaszd az *1. pixel* nevű ecsetet, győződj meg róla, hogy a mérete valóban 1 képpont legyen (ha nem az, a **Méret** csúszkát állítsd 1-re), majd kattints egyet a kép bal oldalán a második segédvonal felett! Most van egy narancssárga pöttyünk. Görgess át a kép jobb oldalára, majd – mivel egyenes vonalat szeretnénk húzni –, nyomd le a ⇧ billentyűt, és kattints a kép jobb szélén a segédvonal felett!

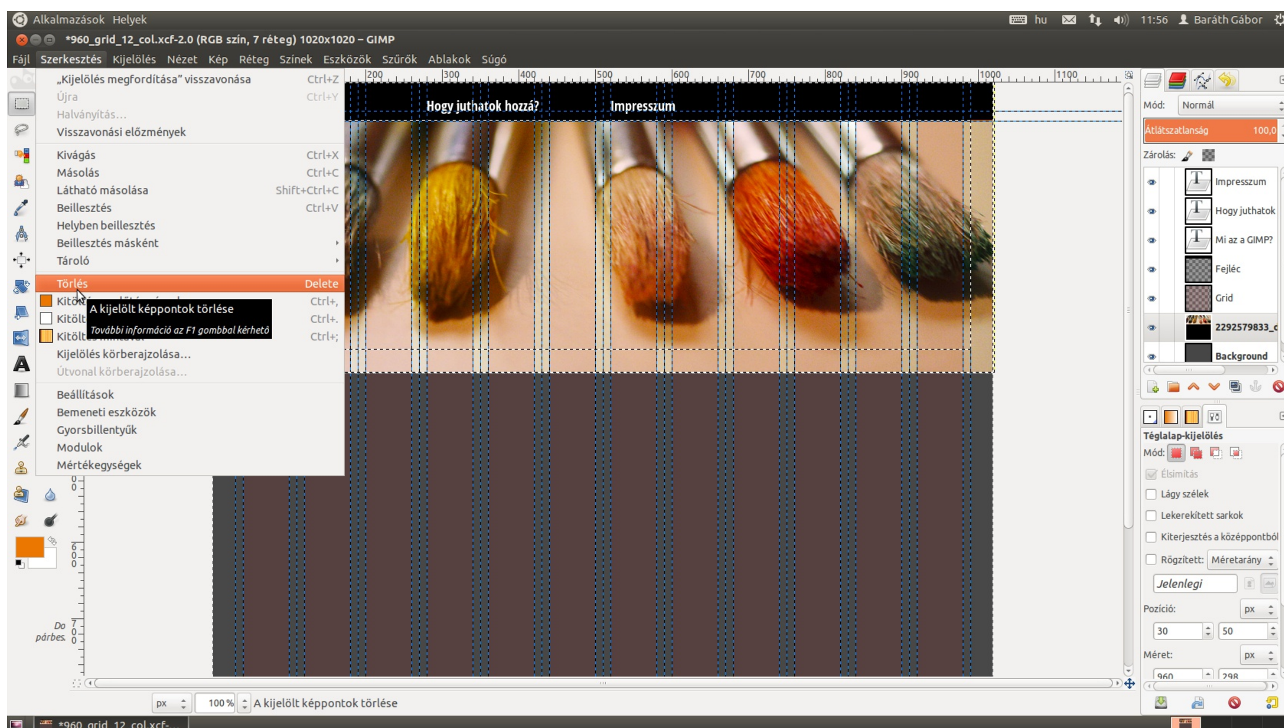


10 Most jön az illusztráció elhelyezése a fejlécben. Ez lehet saját fotó, egy stockfotó oldalról letöltött kép, vagy kereshetsz a Flickren is – mondjuk Creative Commons licencelésű – fotókat. Én itt John Morgan (aidanmorgan) fotóját használtam. Valójában mindegy is, melyiket választod, a végén úgyis be kell tölteni a GIMP-be egy külön rétegként a Ctrl+Alt+O gyorsbillentyű lenyomása után. Ezek után válts a **mozgatóeszközre** (, vagy ha a mérete sem megfelelő, az **átméretezési eszközre**,) az eszköztáron, és tedd az egérrel a helyére a réteget!

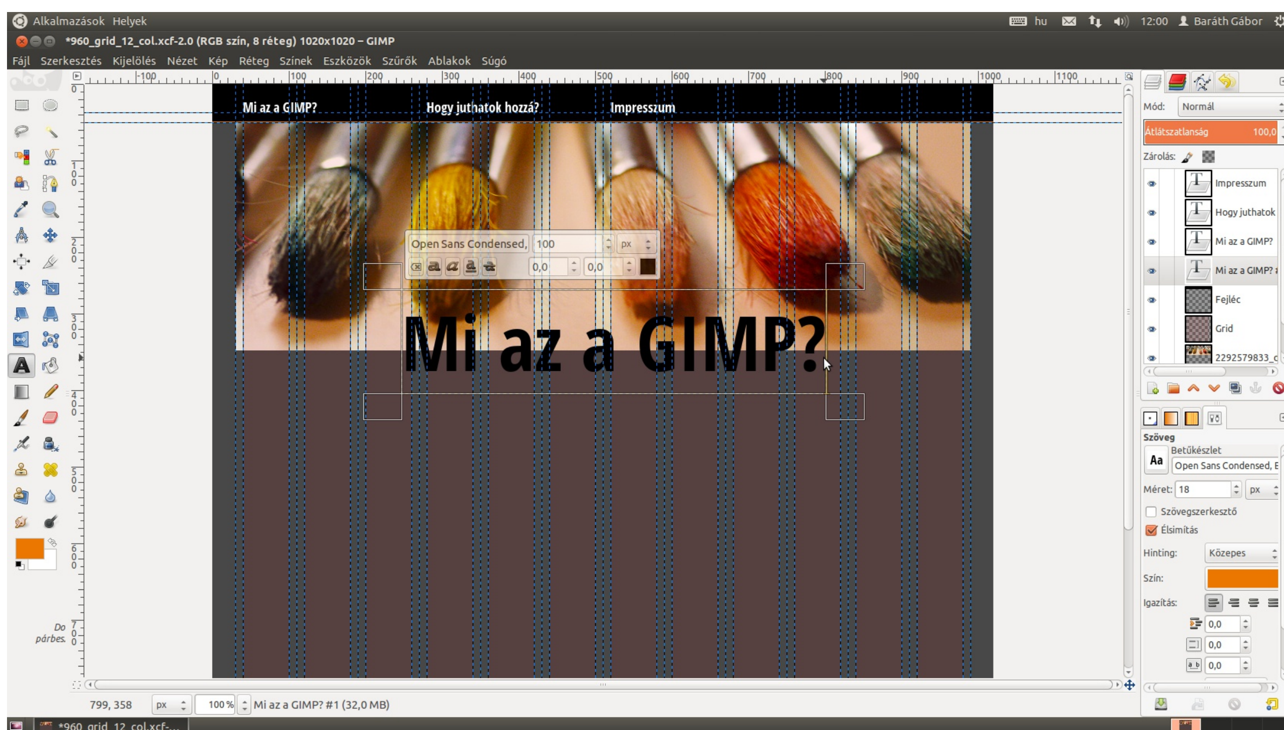


11 Most fogj egy új segédvonalat a felsőn vonalzón, és az egér gombjának nyomva tartása mellett húzd le addig, ahol a fejlécképnek vége kellene lennie, majd fogd a téglalap kijelölő eszközt, és jelöld ki a felesleges részeket a kép alján és két oldalt! Ha egy téglalappal kész vagy, nyomd le, és tartsd nyomva a ⇧ billentyűt, miközben a következő kijelölést rajzolod, így az új kijelölést a GIMP hozzá fogja venni a jelenlegi kijelöléshez! Most, hogy körbe van jelölve a kép, válaszd a menüből a **Szerkesztés ▸ Törlés** menüpontot, vagy üsd le a Del billentyűt!

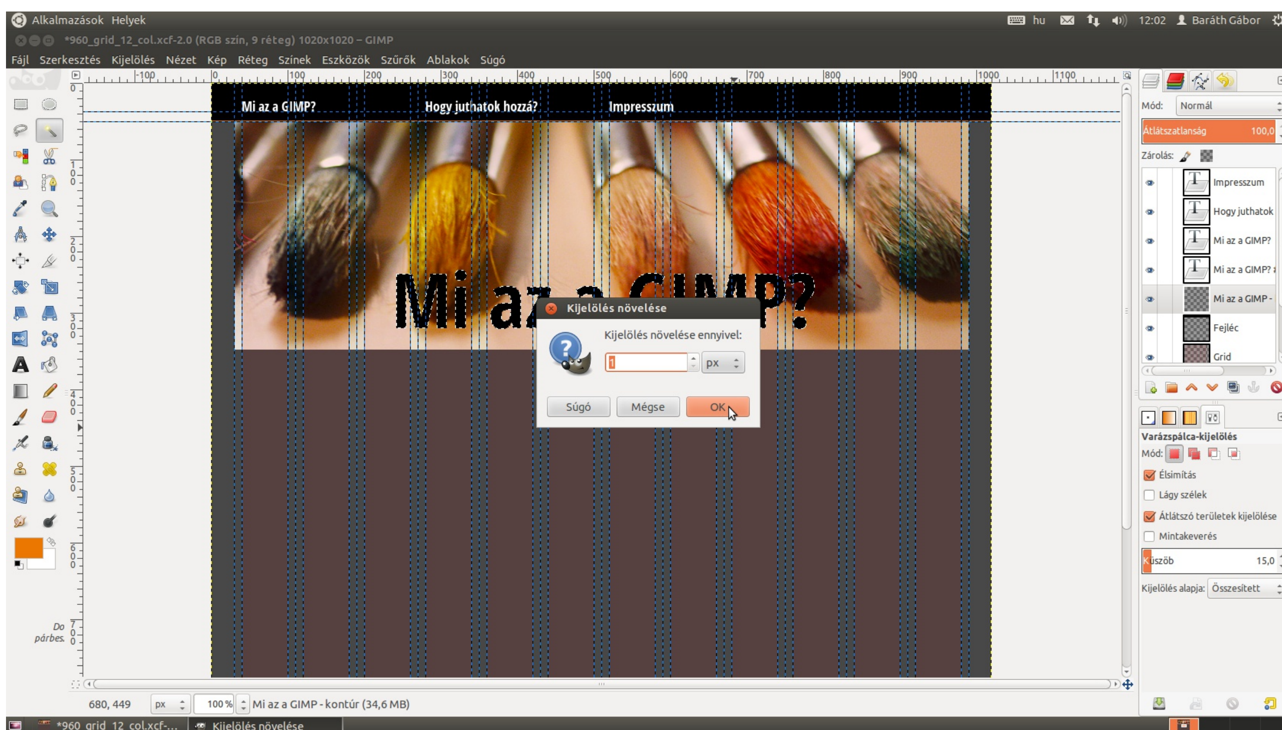
Néha előfordul, hogy a levágott rész nem átlátszó, hanem háttérszínű. Ilyenkor a rétegnek nincs alfa (átlátszóság) csatornája. A javítás egyszerű: a **Réteg ▸ Átlátszóság ▸ Alfa csatorna** kiválasztásával hozzá kell adni, majd ismét törölni a Del billentyű segítségével.



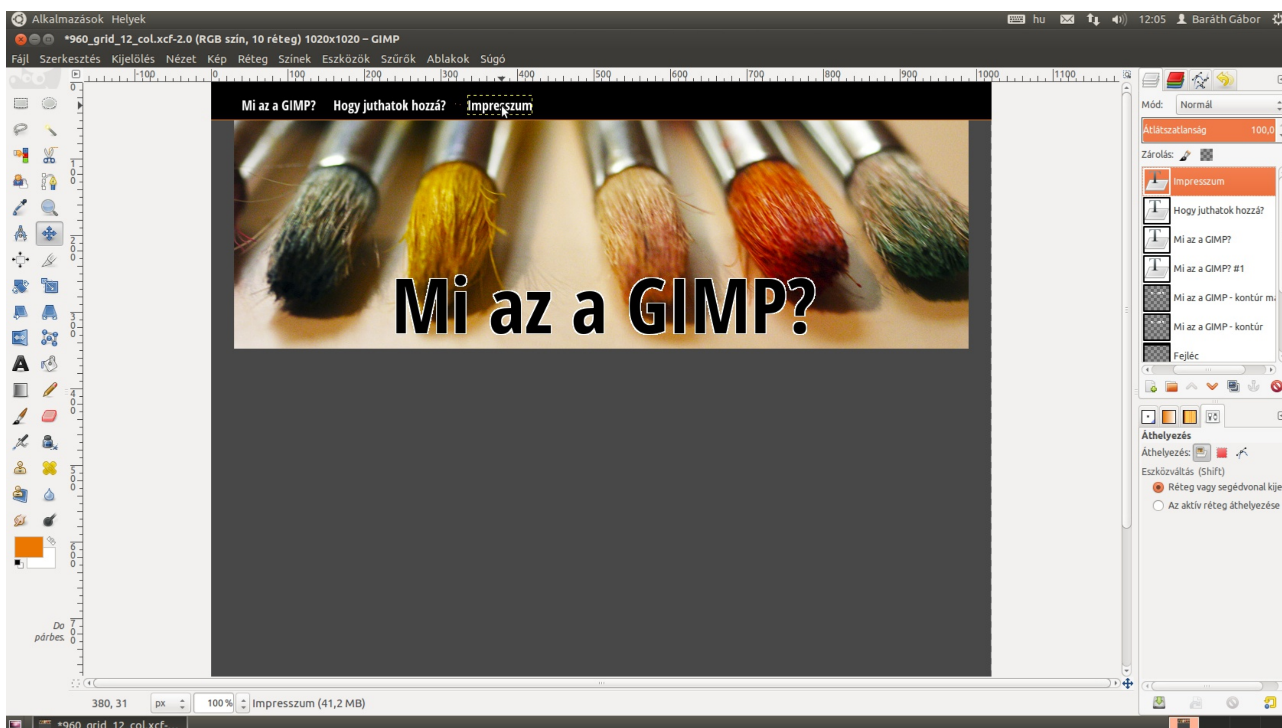
12 Jön az első címsor, amely szintén hatalmas, 100 képpontos lesz, és Open Sans Condensed Bold betűtípussal fogjuk szedni. Kattints a **szövegeszközre** (A) az eszköztáron, majd a képen oda, ahol a szövegnek nagyjából kezdődnie kellene, majd a lebegő beállítópanelen állítsd be a betűtípust és a -méretet, majd írd be a szöveget!



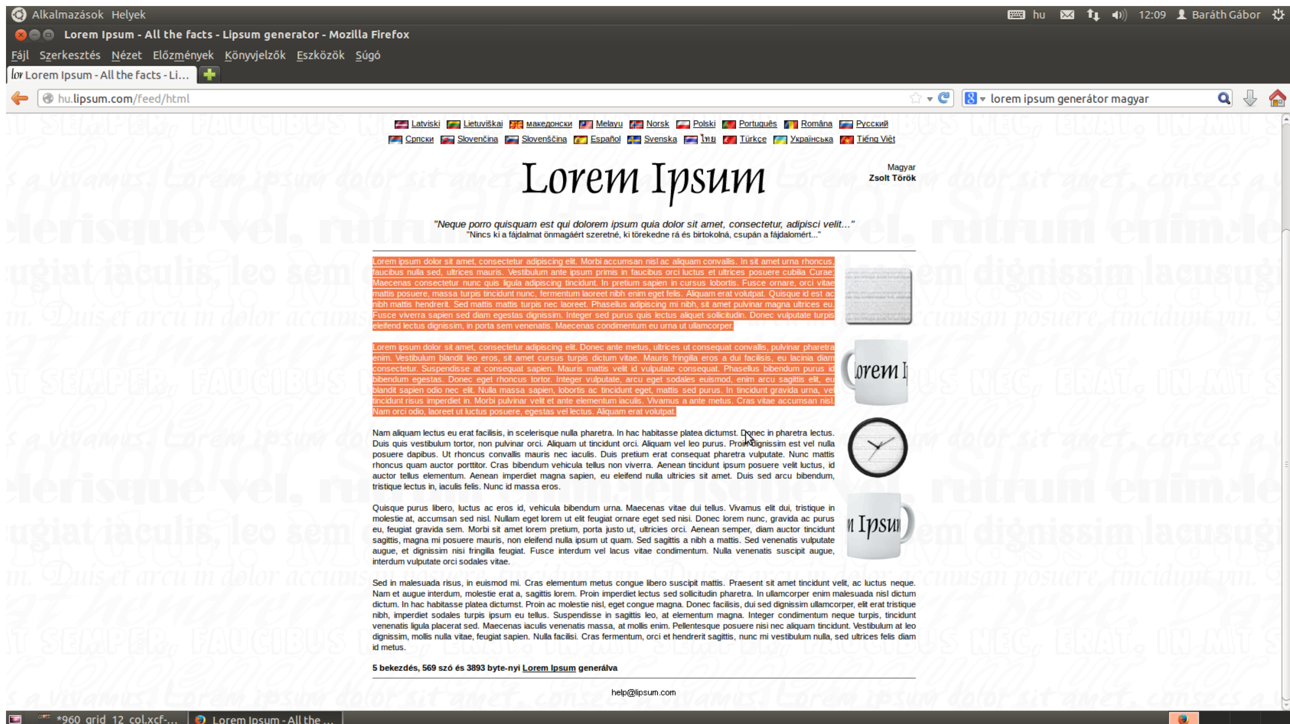
13 Fogd a **mozgatóeszközt,** és tedd a feliratot a helyére! Amikor a végén csak egy-két pixeles finomhangolásra van szükség, használd a kurzormozgató nyílbillentyűket! Amennyiben a szöveg a helyén van, adunk hozzá egy 1 képpont vastagságú körvonalat, hogy jobban olvasható legyen a színes háttéren. Most ellenőrizd, hogy a *Mi az a GIMP?* szövegréteg legyen kijelölve, kattints a varázspálca ikonra az eszköztáron, és jelöld ki az összes betűt! Kattints az M betű belsejébe, majd a ⇧ nyomva tartása mellett kattints az *i* betűbe, és ezt folytasd egészen a *?* alsó pontjáig, hogy a teljes szöveg ki legyen jelölve! Hozz létre egy új réteget a **Rétegek** dokkolható párbeszédablak **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonjára ( ) kattintva, és nevezd el mondjuk *Mi az a GIMP? – körvonal*nak, és a menüből válaszd a **Kijelölés ▸ Növelés...** pontot! A megjelenő párbeszédablakban a **Kijelölés növelés ennyivel** értékének adj meg 1-et, és kattints az OK gombra, vagy üsd le az ↵ billentyűt!



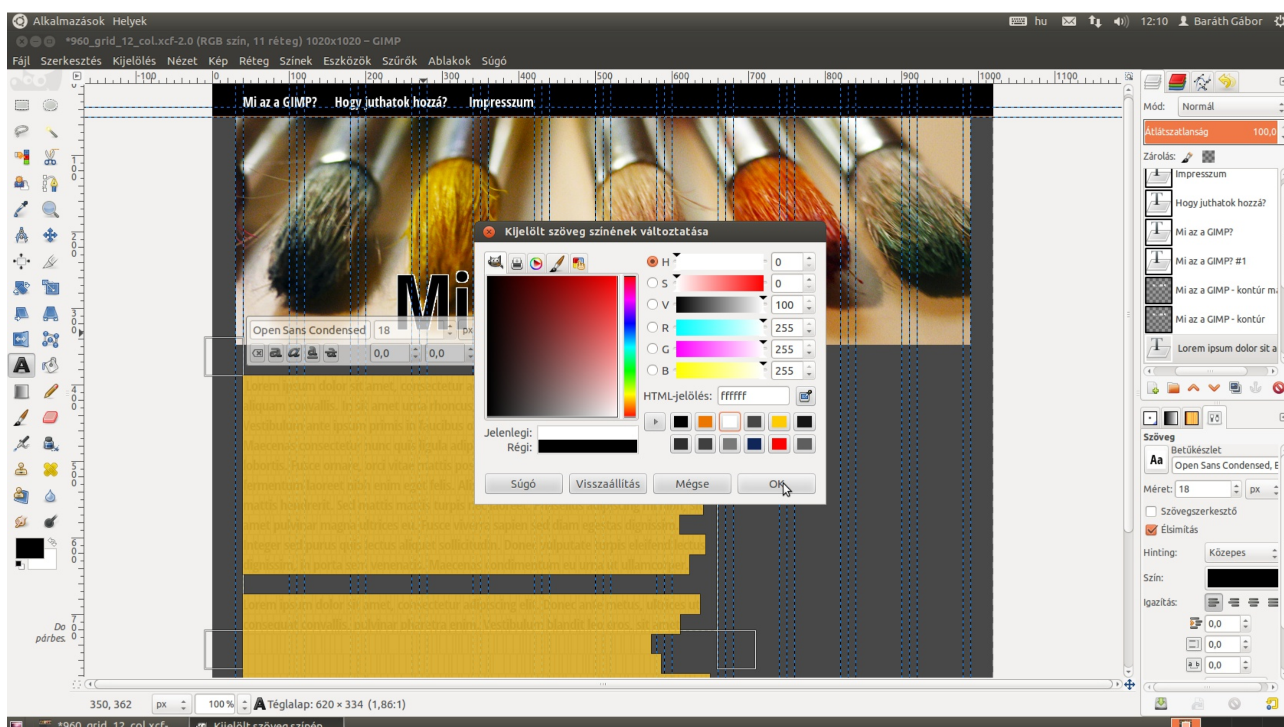
14 Ez most gyors lesz, csak a **mozgatóeszköz** segítségével egy kicsit eligazgatjuk a felső menüsor elemeit, hogy jobban mutassanak.



15 A terveket – mivel olyankor még nem áll rendelkezésre a végső szöveg – vakszöveggel szokták megjeleníteni. Ennek a vakszövegnek az égvilágon semmi értelme sincs, viszont a betűk előfordulása és eloszlása nagyon hasonít egy valódi angol vagy magyar szöveghez, ezért jól mutatja, hogy hogyan fog festeni a szöveg az adott tipográfiai beállításokkal. A vakszövegnek rengeteg változata van, a legismertebb ezek közül a *Lorem ipsum* kezdetű, amely egy Cicero-mű véletlenszerűen öszszevágott részeiből áll. Vakszöveget gyártani például a http://www.lipsum.com weboldalon lehet.



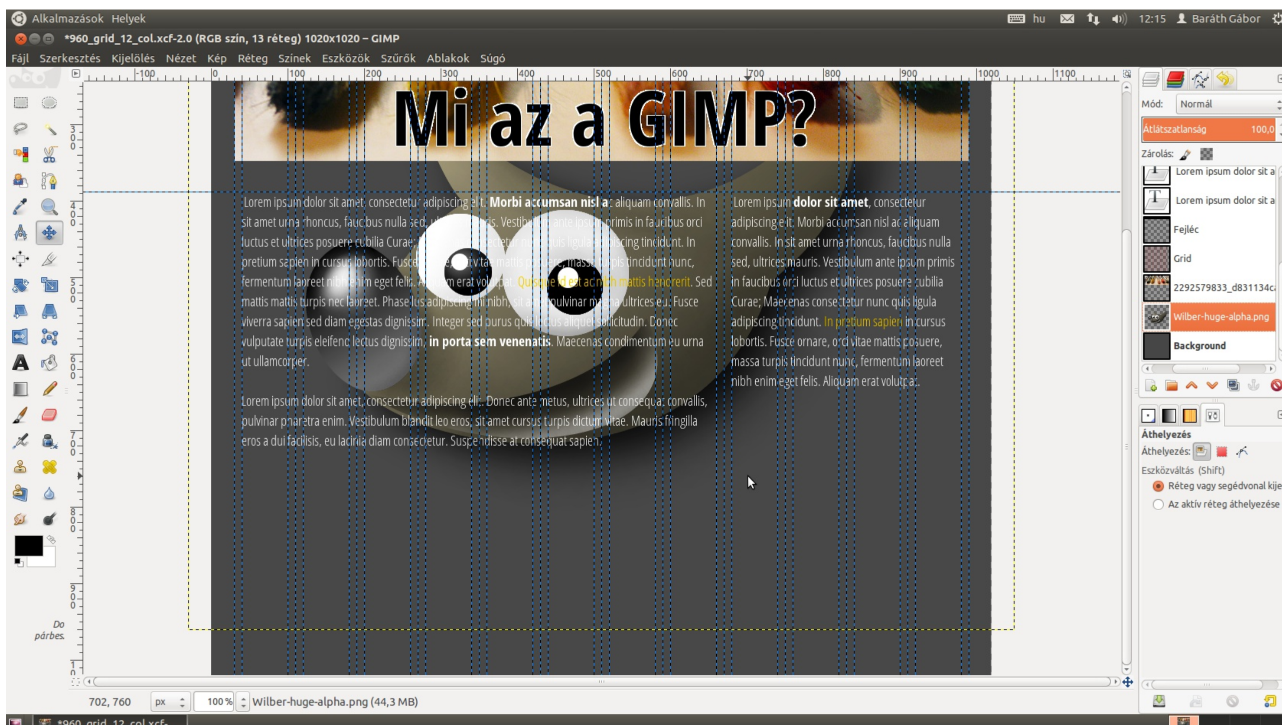
16 Tehát most ott tartunk, hogy a weboldalon kijelölted, és a vágólapra másoltad a Ctrl+C gyorsbillentyű segítségével a vakszöveget, így a következő lépés a szövegdoboz előállítása. Fogd a **szövegeszközt** az eszköztárról, és kattints balról a második segédvonal közelébe, majd az egér gombjának nyomva tartása mellett húzd el a szövegdoboz keretét úgy, hogy az nyolc oszlopot fedjen le! Így pontosan az oldal bal oldali 2/3 részét fogjuk a szövegünk számára elfoglalni, majd másold a szöveget a dobozba a Ctrl+V gyorsbillentyű lenyomásával! Szeretném megjegyezni, hogy mivel az alapértelmezést már beállítottuk az **Eszközbeállítások** panelen, ezért a betűtípuson és betűméreten nem kell változtatnunk. Sajnos azonban az alapértelmezett betűszín fekete maradt, ezért üsd le a Ctrl+A gyorsbillentyűt, amivel a teljes szöveget kijelölöd, majd át kell állítanunk a lebegő párbeszédablakban a színt a fekete négyzetre kattintva. A megjelenő színválasztó ablakban kattints a fehér színre a színelőzmények között, majd az OK gombra! (Ha még sok szöveget szeretnél írni, érdemes a jobb oldali Eszközbeállítások párbeszédablakban is beállítani a fehért, mint alapértelmezett színt.)



17 Az első hasáb majdnem kész, már csak egy apró igazítás van hátra, mégpedig az, hogy a szövegdoboz alját a szöveg soraihoz igazítsuk. Én ki szoktam jelölni a szövegből a kilógó részt, és a **visszatörlés** gombbal letörlöm a felesleget. Ezek után az alsó fogók segítségével beállítom a szövegdoboz alját. Az előző lépéshez hasonlóan adj hozzá e mellé a doboz mellé egy másikat, amely az oldal 1/3-át fogja kitölteni, és ebbe is másolj vakszöveget! Ha ezzel kész vagyunk, már látható is, hogy nagyjából hogyan fog az oldal kinézni, azonban webről lévén szó, szeretném – többek között – megmutatni, hogy fognak a hiperhivatkozások kinézni a szövegben. Ezért kattints valamelyik szövegdobozra a képernyőn a **szövegeszközzel,** és jelölj ki az egérrel pár szót, majd kattints a szövegszín-kiválasztó téglalapra, és állítsd be a a kívánt színt, amely nálam a világosabb narancssárga lesz. A következő lépés a kiemelés bemutatása, amihez szintén kijelöljük a szöveg egy részét, és a lebegő beállítóablakban beállítjuk a kívánt betűfokozatot.



18 Hogy kissé jobban hangsúlyozzuk a GIMP kötődést, arra gondoltam, hogy Wilber, a kabalaállat is megjelenhetne az oldalon, mondjuk aljnyomat formájában. Válaszd ki a legalsó réteget (hogy e fölé kerüljön majd Wilber), és töltsd be a fotót egy új rétegre a **Fájl ▸ Megnyitás rétegként** menüpont kiválasztásával.

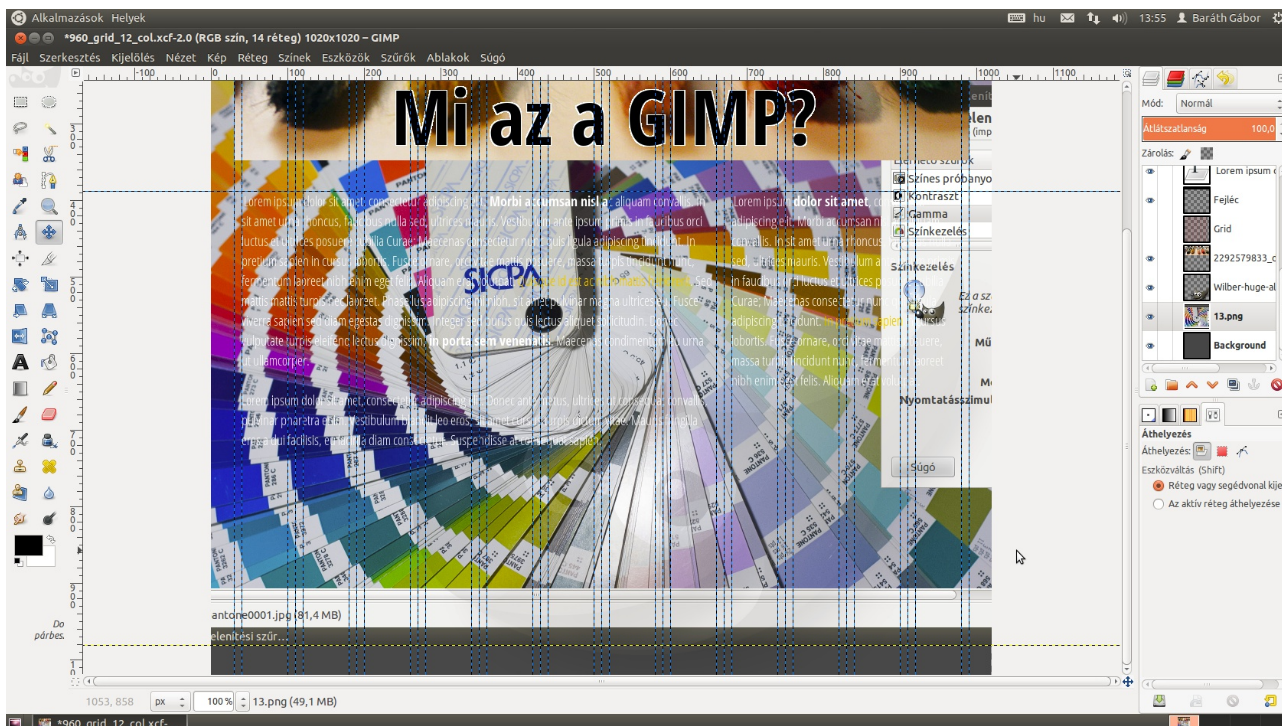


19 Válaszd ki a **mozgatóeszközt**, és helyezd el a réteget a jobb alsó sarokban úgy, hogy Wilber füle kb. a jobb oldali margó magasságába (szélességébe) essen, majd csökkentsd le a réteg átlátszatlanságát a **Rétegek** párbeszédablak **Átlátszatlanság** csúszkáját balra tolva úgy 10%-ra. Ebben az esetben a **Mód** maradt **Normál**, de más aljnyomatok esetén érdemes megpróbálkozni más rétegmódokkal is, érdekes hatásokat érhetsz el velük.

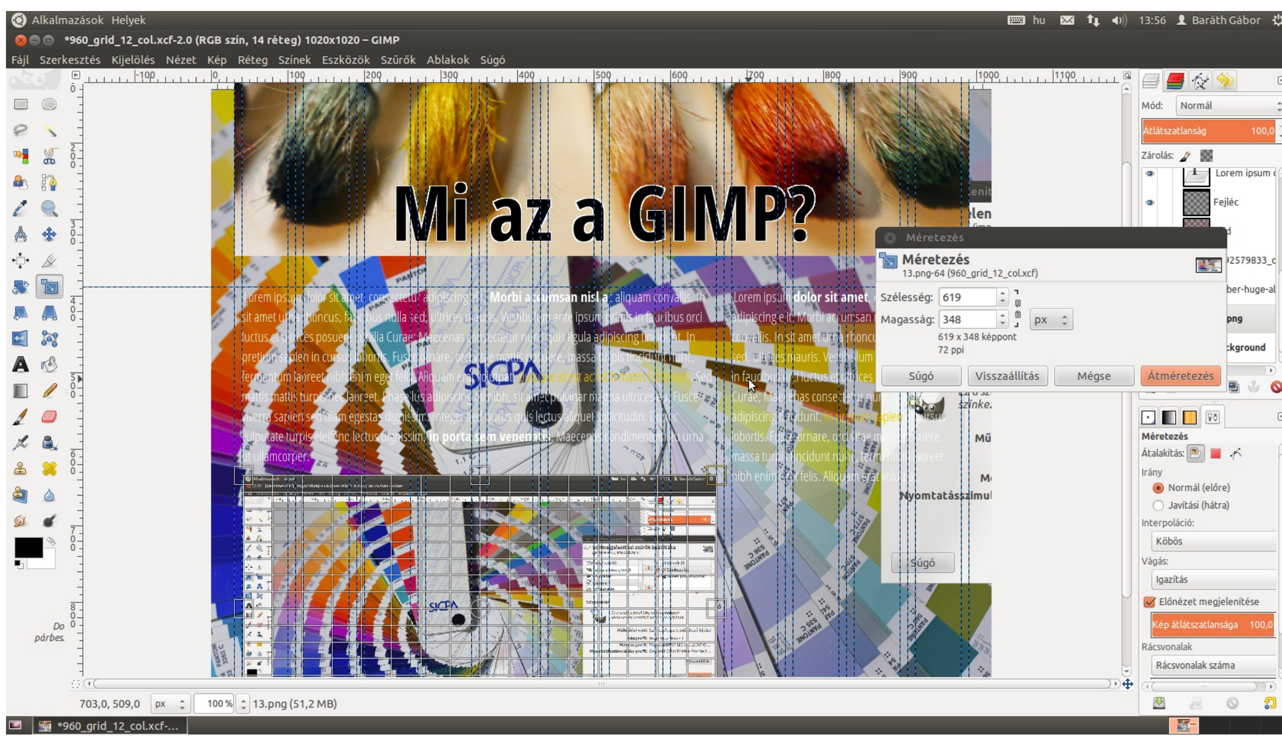


20 Szeretnék a bal oldali vastagabb szövegoszlopba egy képet betenni illusztrációként, amelyből látszik, hogy kell majd a fotókat betenni a szöveg közé. Gondolkodhatunk többféle változatban is.

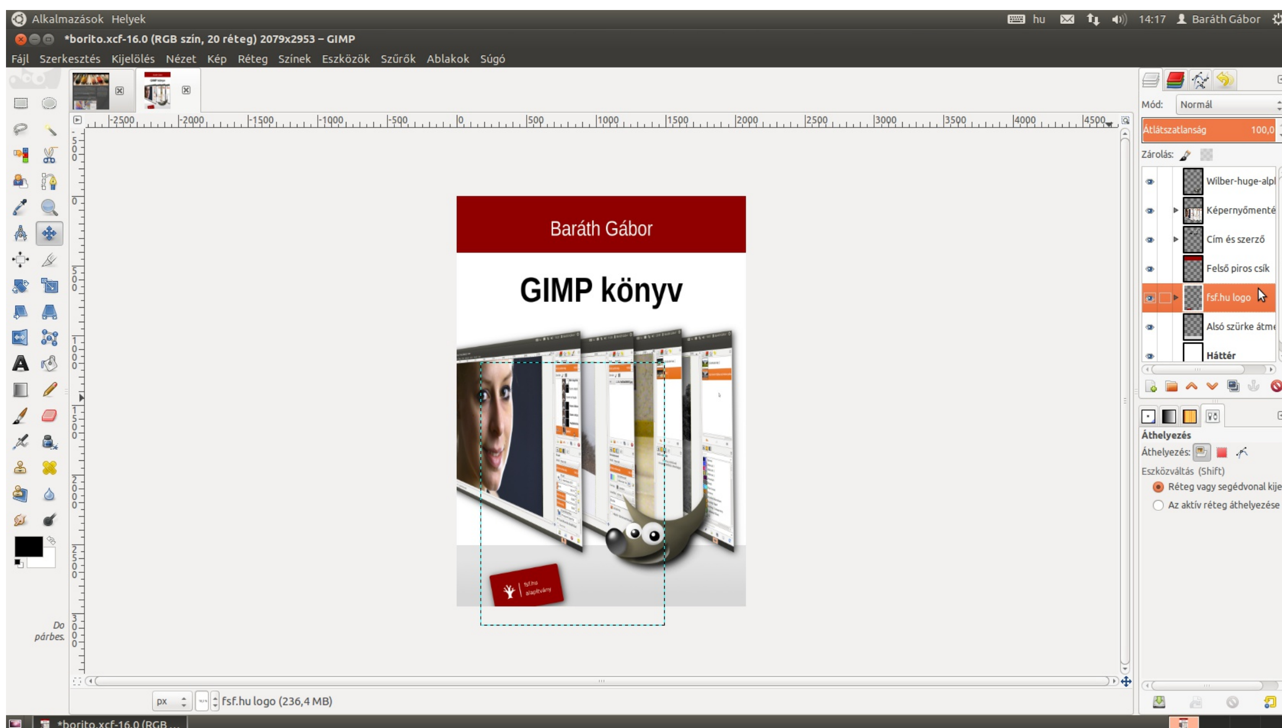
Lehetne egy 300 képpont – vagy négy oszlop – széles képet is betenni, mondjuk balra igazítva úgy, hogy körbefolyja a szöveg, de én most egy 620 képpontos, vagyis 8 oszlop széles fotót fogok betenni, mert azt szeretném, ha minél több részlet látszana rajta. Válaszd ki a réteget, amely fölé az újat helyezni kívánod, és töltsd be a képet, amelyet illusztrációként szeretnél használni, egy új rétegre (Ctrl+Alt+O)!



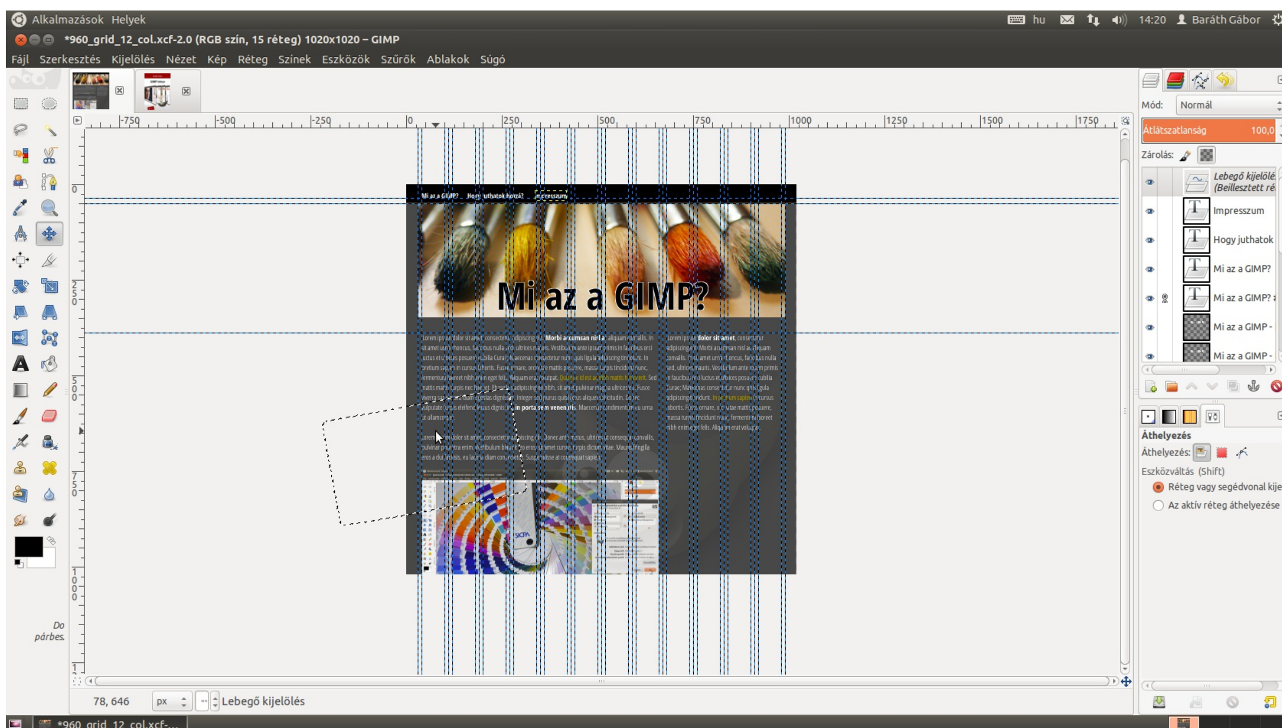
21 Válaszd az **átméretezési eszközt** (⇧+T), és a megjelenő párbeszédablakban állítsd be a szélesség értékét 620 pixelre, ellenőrizd, hogy a lánc össze legyen kapcsolva a két érték között (így a GIMP megtartja a kép oldalarányait az átméretezéskor), majd kattints az **Átméretezés** gombra! A 620 képpont úgy jön ki, hogy a 960 képpont széles munkaterület 12 oszlopra van bontva, tehát egy oszlop 80 képpont széles. Mivel 8 oszlop széles képet akarunk, az 640 képpont, de ebből lejön a két oldalon 10-10 képpont margó. Ha nem hiszed, vagy nem akarsz számolással időt tölteni, csak vidd a kép fogóit a ⇧ billentyű nyomva tartása mellett a megfelelő segédvonalakhoz! Ahogy az a mellékelt ábrán is látszik, a 619 képpont szélesség nem elég, a kép és a segédvonal között balra még van egy pixel hely, ennyit odébb kell mozdítanom a bal felső fogót.



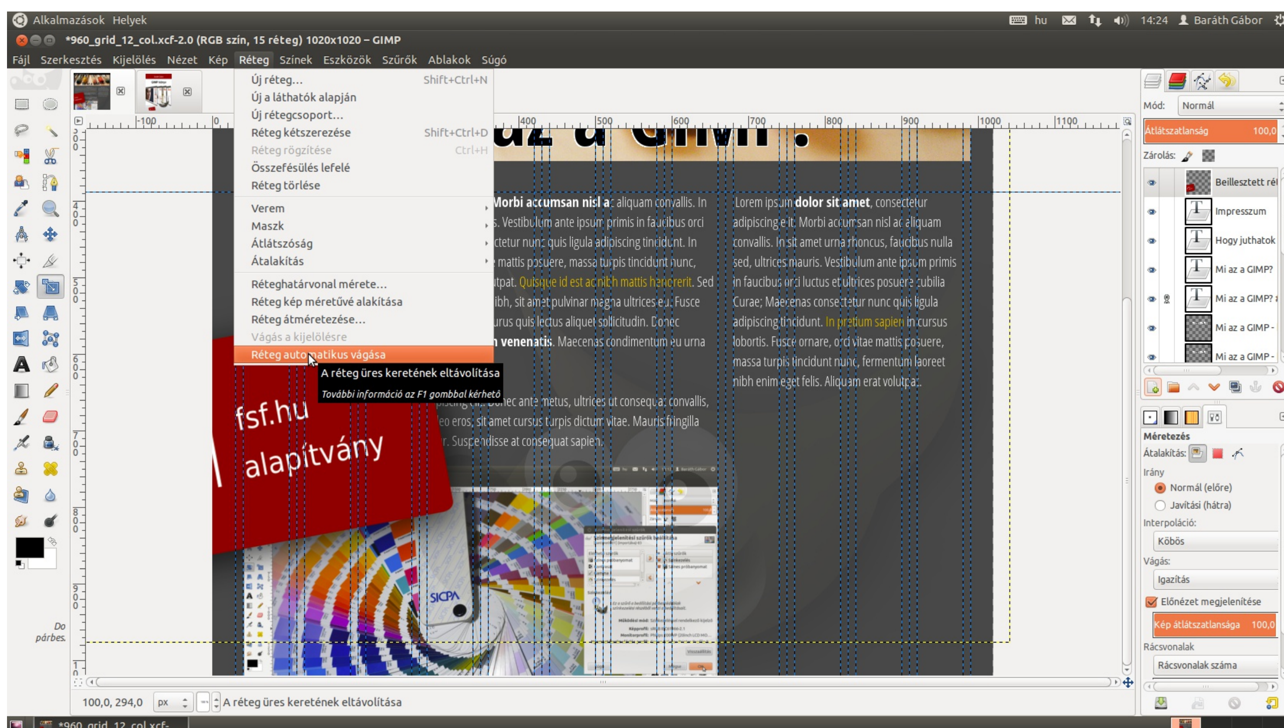
22 A könyvborítónál tervezésekor elkészítettünk egy jófajta FSF.hu logót, és az a tervem, hogy most ezt fogjuk felhasználni. Ezért egy másik dokumentumba betöltöm a könyvborítót a szokásos módon. (Mostanra már kórusban kell mindenkinek fújnia, hogy a Ctrl+O gyorsbillentyűvel, vagy a **Fájl ▸ Megnyitás** menüpont kiválasztásával.) Ezek után a jobb oldali Rétegek párbeszédablakon a *fsf.hu logó* rétegcsoportra kattintok, és leütöm a Ctrl+C gyorsbillentyűt, amivel a teljes pakkot a vágólapra másolom. Figyeld meg, a menüsor alatt megjelent két fülecske a két nyitott dokumentumnak! Ezekre kattintva választhatod ki az aktív dokumentumot. Úgyhogy most kattints a weblapunk előnézetére!



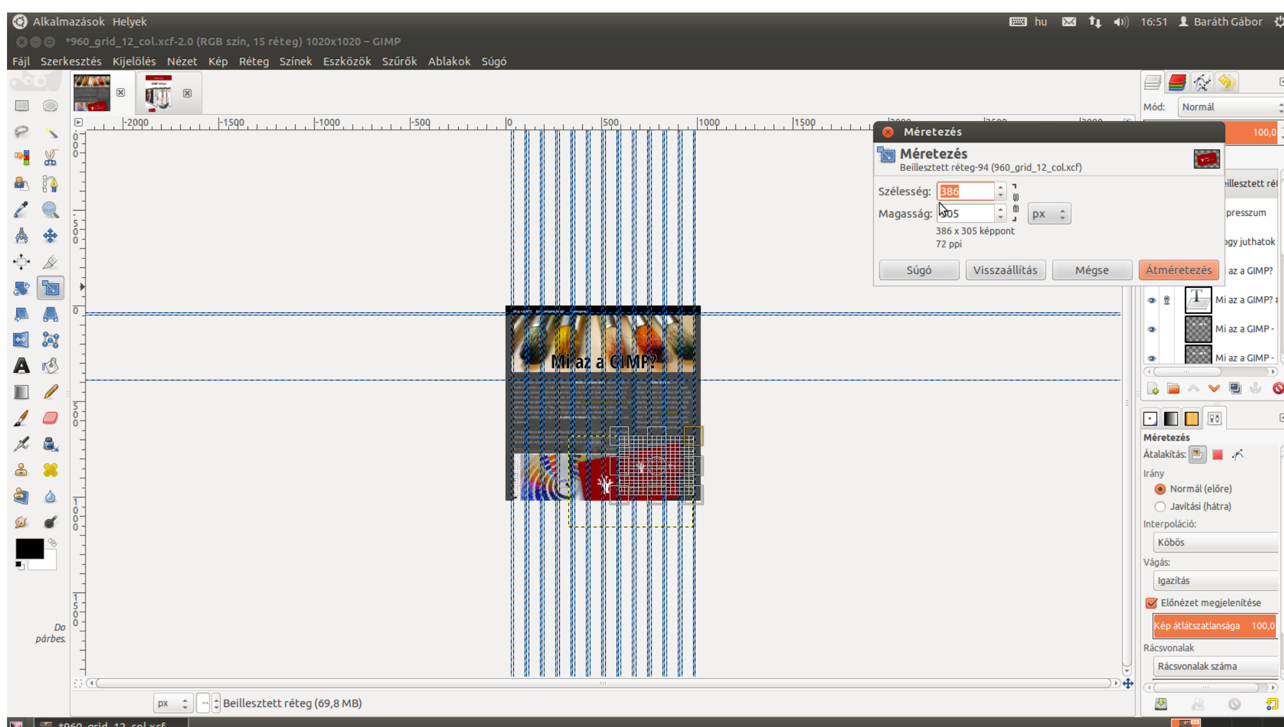
23 Ha leütöd a Ctrl+V gyorsbillentyűt, a GIMP egy lebegő kijelölést illeszt be. Ahhoz, hogy megkapd a réteget, a **Rétegek** panel **Új réteg létrehozása és hozzáadása** ikonjával () új réteget kell hozzáadni a képhez. Ezen már látszik is az FSF.hu logó és az árnyék...



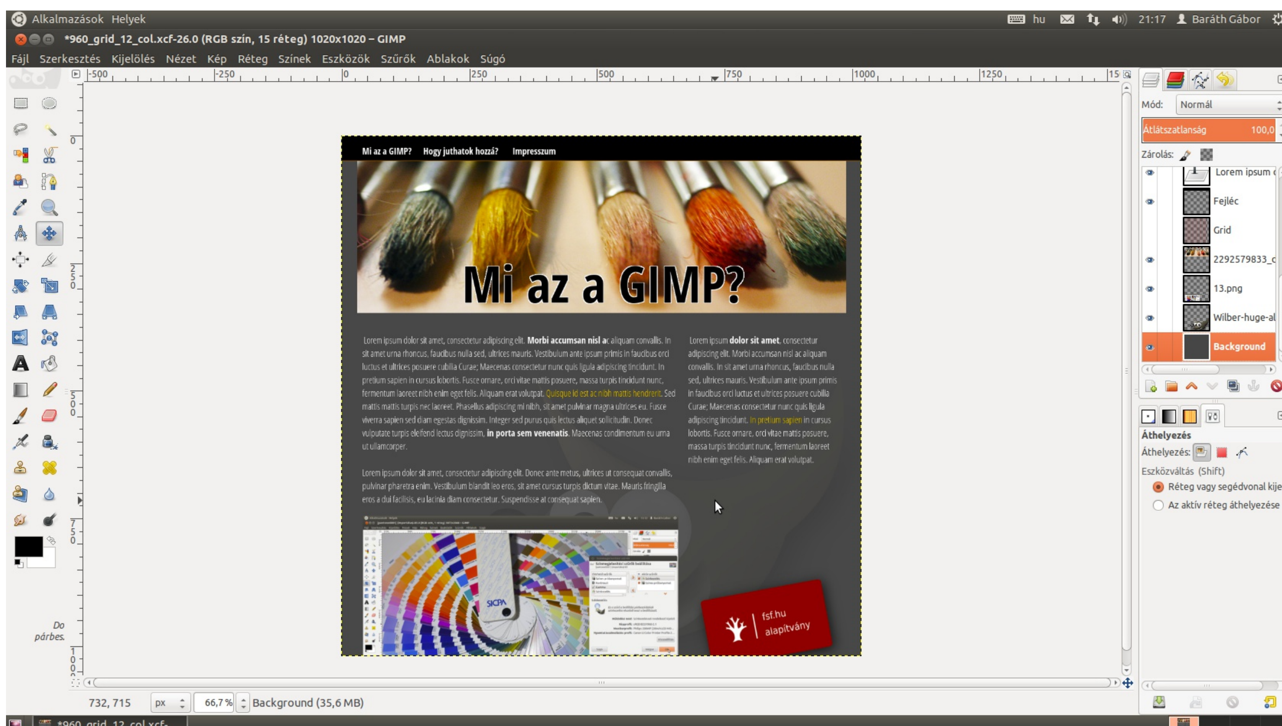
24 Igen ám, de nem csak az látszik, hanem az is, hogy a réteg sokkal nagyobb, mint azt várnánk. Ez azért van, mert a nem látható eredeti FSF.hu logó is benne van a rétegcsoportban, de sebaj, mert két kattintással lenyessük a felesleget. Válaszd ki a menüből a **Réteg ▸ Réteg automatikus vágása** pontot, és a GIMP lenyesi a felesleget, vagyis azokat a részeket, ahol csak átlátszó képpontok vannak!



25 Most be kell állítani, hogy a logó optikailag megfelelő méretű legyen, vagyis szemre összezsugorítjuk az átméretezési eszközzel (⇧+T). Ezt a műveletet kezdheted nagy kicsinyítésben (ez, elismerem – bár korrekt megfogalmazás, – meglehetősen bután hangzik, úgyhogy inkább mondjuk azt, hogy 25%-os nézetben), ha nagyon túllógna a beillesztett réteg széle a kép szélein. A nagyítást bármikor megváltoztathatod a művelet közben is, mind az alsó legördülő lista, mint a gyorsbillentyűk segítségével.



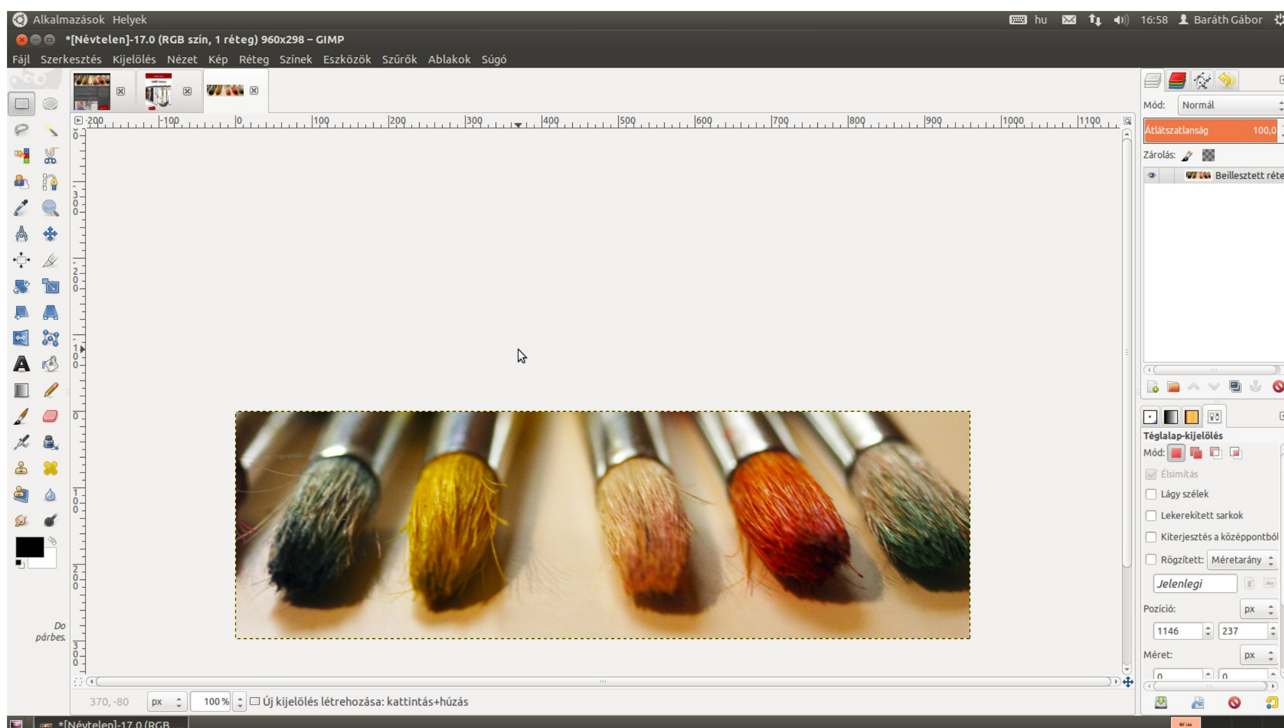
26 Ezzel valójában a terv el is készült, ezért üsd le a Ctrl + S gyorsbillentyűt, ami elmenti a képet! Dőlj hátra, és élvezd egy percig a jól végzett munka örömét! Így néz ki a kész terv...



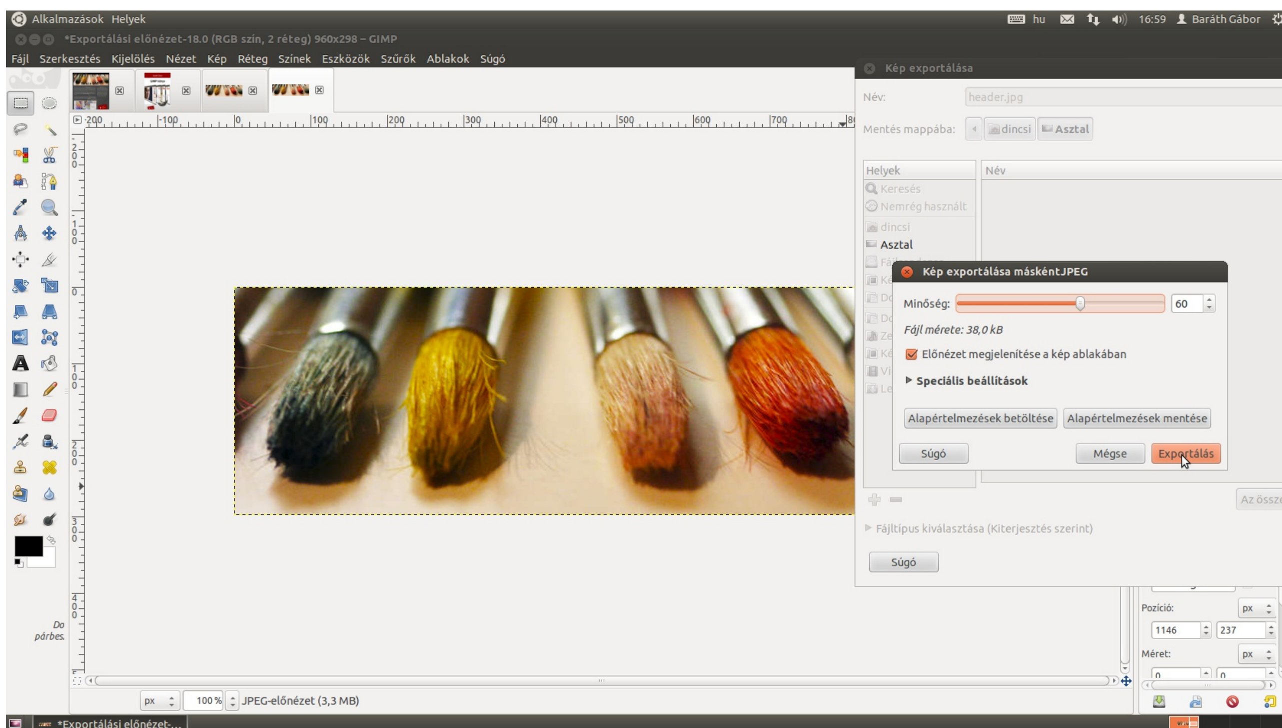
27 Na elég a láblógatásból, ebből sohase lesz weblap, ha fel nem daraboljuk, és az egyes komponenseket el nem mentjük JPEG vagy PNG formátumban, hogy egy arra kvalifikált webprogramozó szakmunkás összerakja az oldalt. Egy csomó dolgot (ami szöveg :) nem kell képként elmenteni. Ezen a weboldalon például négy képelem mentésére lesz szükség. Ezek sorrendben a fejléc a szöveg nélkül, az illusztráció, az FSF.hu logó és Wilber az aljnyomaton. Az ökölszabály a következő: az átlátszó dolgokat PNG-ben mentsd, a fotókat JPEG-ben! Rögtön mutatok is példát mindegyikre, azonban először is érdemes ezeket a képelemeket külön képként kezelni, ezért válaszd ki a képet tartalmazó réteget a jobb oldali **Rétegek** párbeszédablakon, üsd le a Ctrl + A (minden kijelölése), majd a Ctrl + C (másolás) gyorsbillentyűt, végül az egész vágólapot helyezd el egy új képre a **Szerkesztés ▸ Beillesztés másként ▸ Új kép** menüpont segítségével!



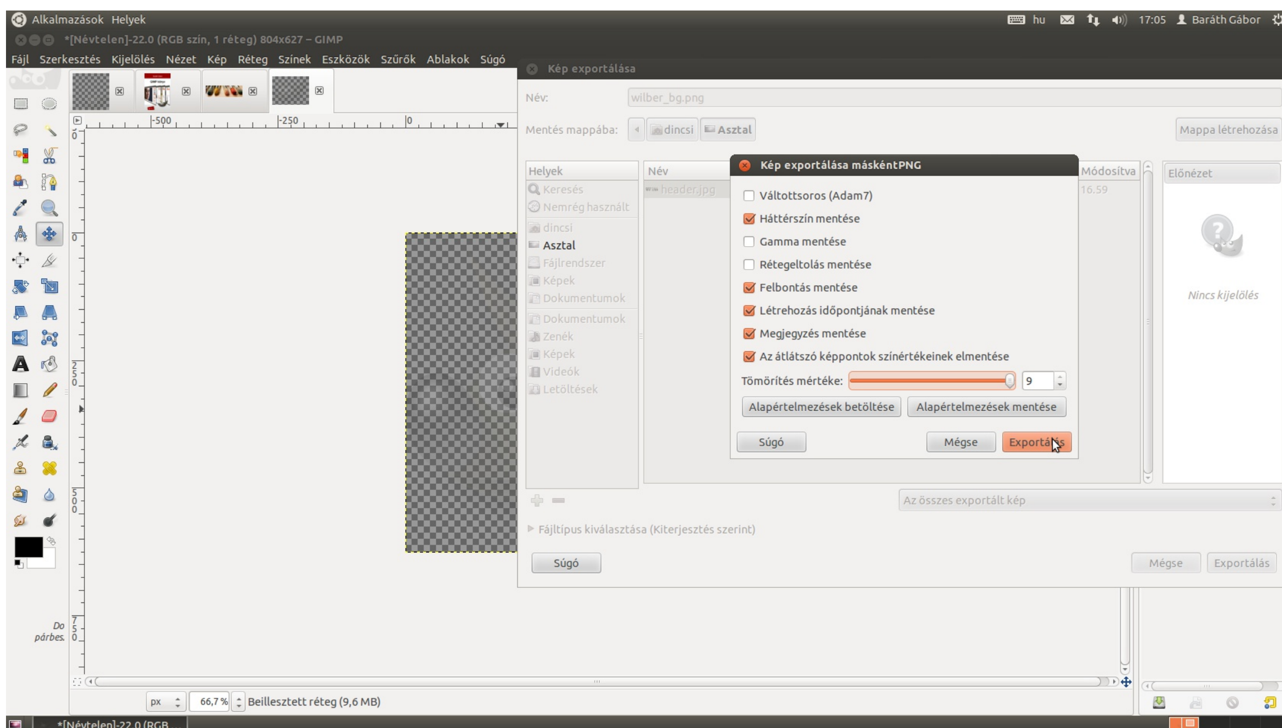
28 Kezdjünk a fejléccel, amely tipikus példája a JPEG-ként mentendő részletnek. Nincsenek rajta átlátszó részek, és a fotókhoz kitalált JPEG formátum biztosítja, hogy a kép jól tömöríthető legyen, vagyis viszonylag kicsi fájlméret esetén se legyen minőségi problémánk. A probléma csak az, hogy maradt rajta némi sorja. Ez, ugye emlékszel, egy nagy fotó kicsi része, amiről letöröltük a felesleget. Viszont ettől még a réteg mérete megmaradt olyan nagynak, amilyen volt. Nekünk viszont most pixelpontosan csak akkora fotó kell, mint ami a terven van, ezért levágjuk a **Réteg ▸ Réteg automatikus vágása** menüpont segítségével a felesleget. Ha esetleg maradt volna a rétegen valahol pár részlet a képből (a kép feletti terület lehet ilyen, amelyet nem láttál, mert kilógott), ezeket itt kitörölheted ahhoz hasonlóan, ahogy a terven megszabadultunk tőlük.)



29 A fejlécből a **Fájl ▸ Export** menüpont kiválasztásával varázsolhatunk JPEG állományt. A megjelenő párbeszédablakban navigálj a megfelelő mappára (én most az Asztalra teszem, majd onnan másolom tovább a helyére), és adj egy nevet a fájlnak! Én a header.jpg nevet adtam neki, és mivel alul a **Fájltípus kiválasztása (Kiterjesztés szerint)** értéken áll, a GIMP rájön, hogy JPEG formátumban szeretnék menteni. Az **Exportálás** gombra kattintva kapunk egy újabb párbeszédablakot, amelyben a fájltípusra jellemző beállításokat hangolhatjuk. A JPEG esetén az egyetlen érték, amelyet piszkálni fogunk, a **Minőség** csúszka. Sokan persze lelki szemeikkel is látják, hogy mennyire romlik a minősége az adott fotónak, ha a minőséget 42-re állítják, mi földi halandók azonban csalhatunk, és bepipálhatjuk az **Előnézet megjelenítése a kép ablakában** jelölőnégyzetet, minek hatására a GIMP azonnal meg is mutatja az eredményt egy másik képablakban. Így a felső füleket használva össze is hasonlíthatod a JPEG fájlt az eredetivel.



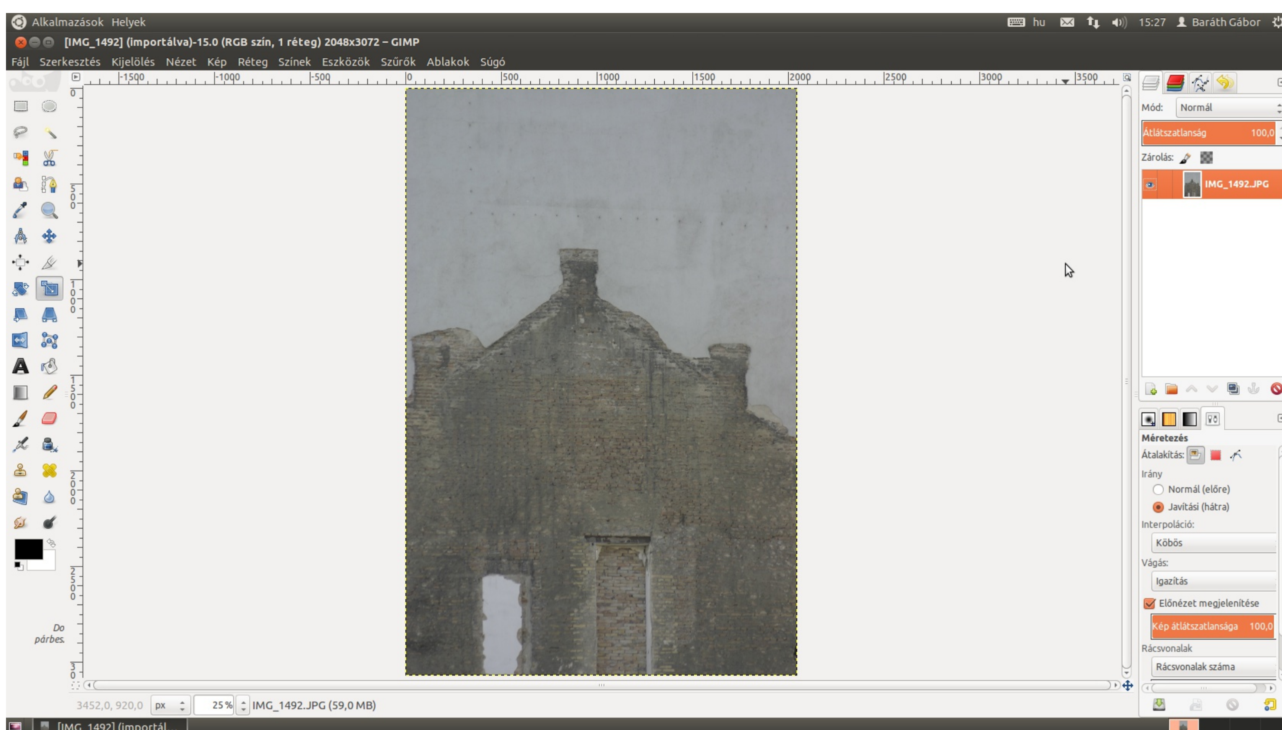
30 Most nézzük, mit kell csinálni egy átlátszó kép esetén! Addig, hogy érdemes új képet létrehozni neki, és körbevágni, megegyezik a JPEG képnél látottakkal, azzal a különbséggel, hogy Wilber esetén, ahol megváltoztattuk a réteg átlátszatlanságát, azt az új képen újra be kell állítani. Ezek után pontosan ugyanazt kell tenni, mint a JPEG exportálás esetén, azzal a különbséggel, hogy természetesen .png kiterjesztést adunk a képnek.



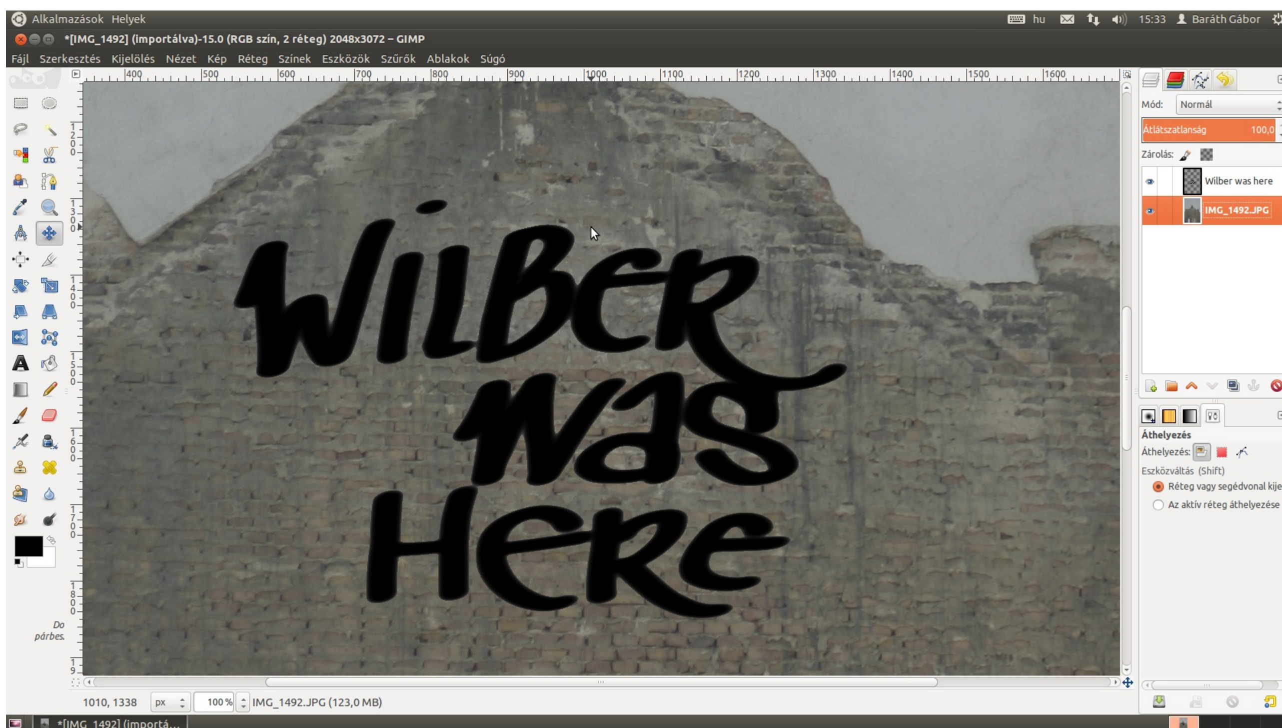
5.5. GRAFFITI HATÁSÚ SZÖVEG

A következőkben megmutatom, hogyan lehet utcai művészetet folytatni a karosszékből. Nem kell hozzá festékes flakon, kivágott stencil, csak a GIMP. Nem kell többé cidrizned a rendőröktől és biztonsági őröktől, nem marad más, csak az önkifejezés puszta öröme. Művészet a művészetért. Lárpurlár.

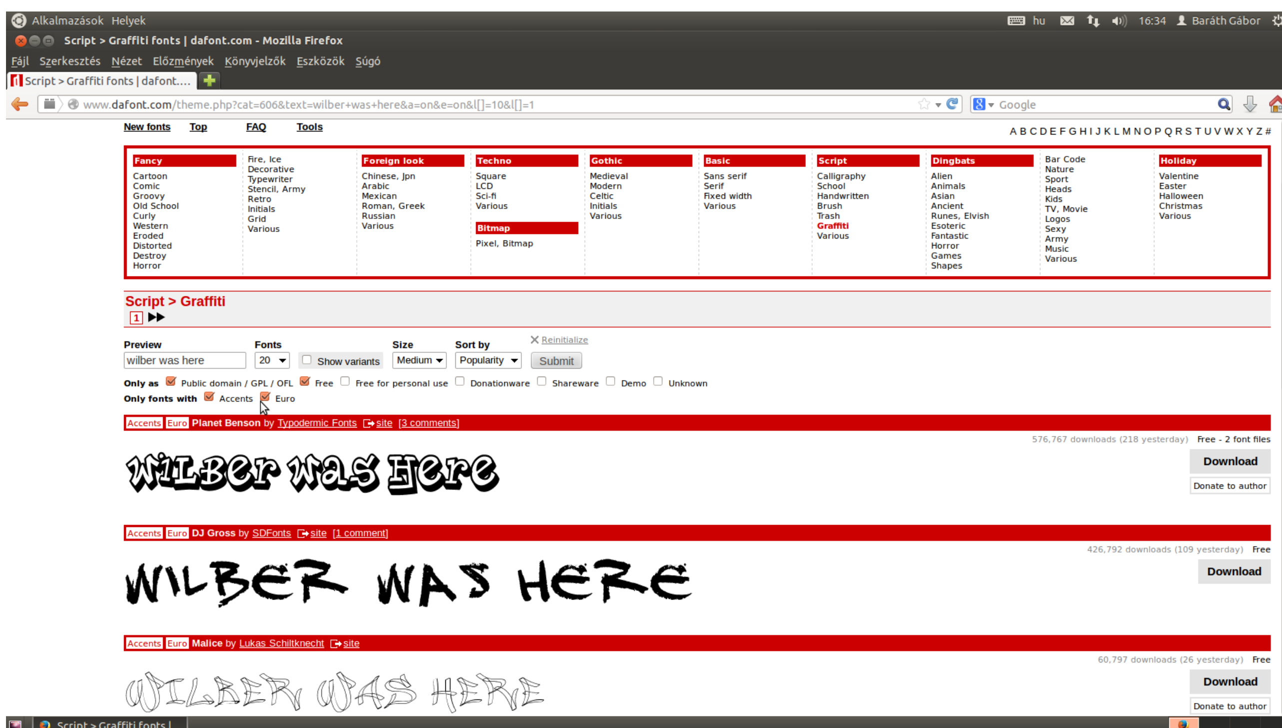
1 Válaszd ki a **Fájl▸Megnyitás** párbeszédablakban a falat tartalmazó fotót, amire a virtuális graffitidet fel szeretnéd fújni!



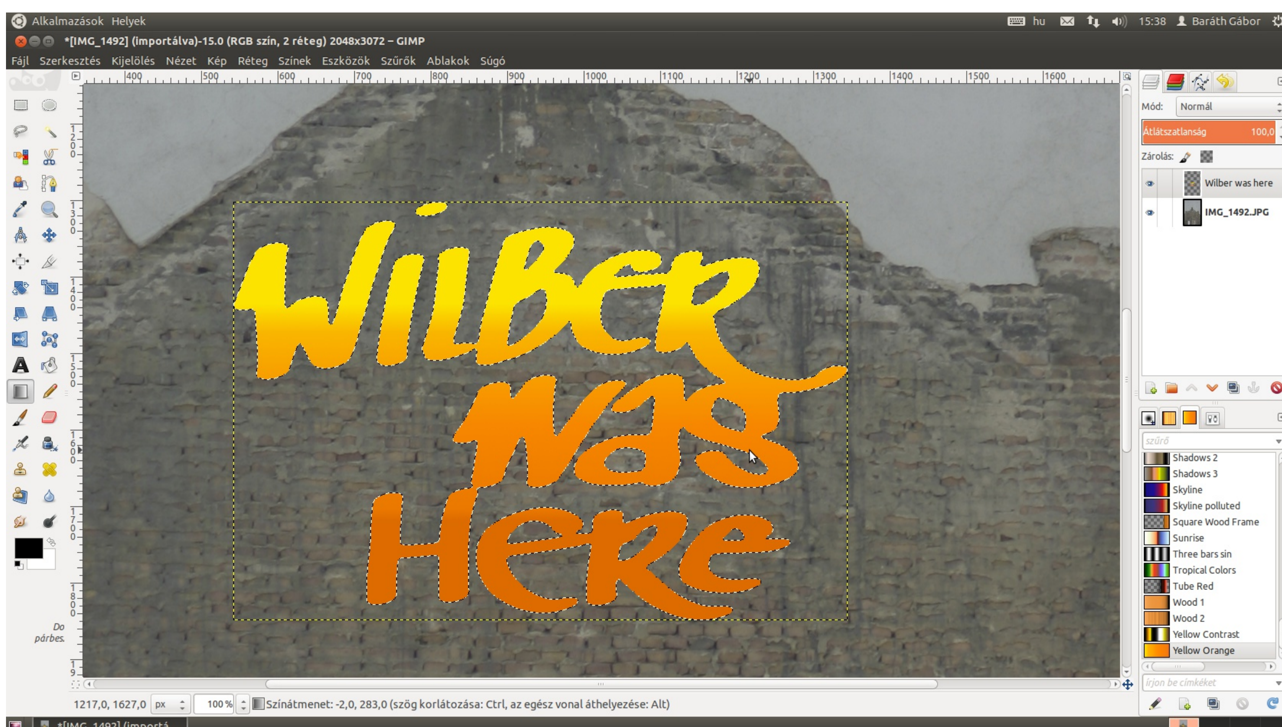
2 Csinálj egy új réteget a fotó rétege fölé a Ctrl+⇧+N gyorsbillentyű segítségével! Nagyítsd ki a képet 100%-ra (vagy akkorára, hogy beleférjen a teljes szöveg, amelyet a falra szeretnél írni), majd válts az „ecset” eszközre a P gyorsbillentyű leütésével, és válassz egy ecsetet a jobb oldali **Ecsetek** dokkolható párbeszédablakból, és állítsd feketére a festőszínt! Írd fel vele a falra azt a szöveget, amelyet szeretnél! Én egy vékony ovális ecsetet választottam, amely pár fokos szögben el volt forgatva, illetve az *Itt járt Wilber* szöveget, csak angolul, mert úgy menőbb.



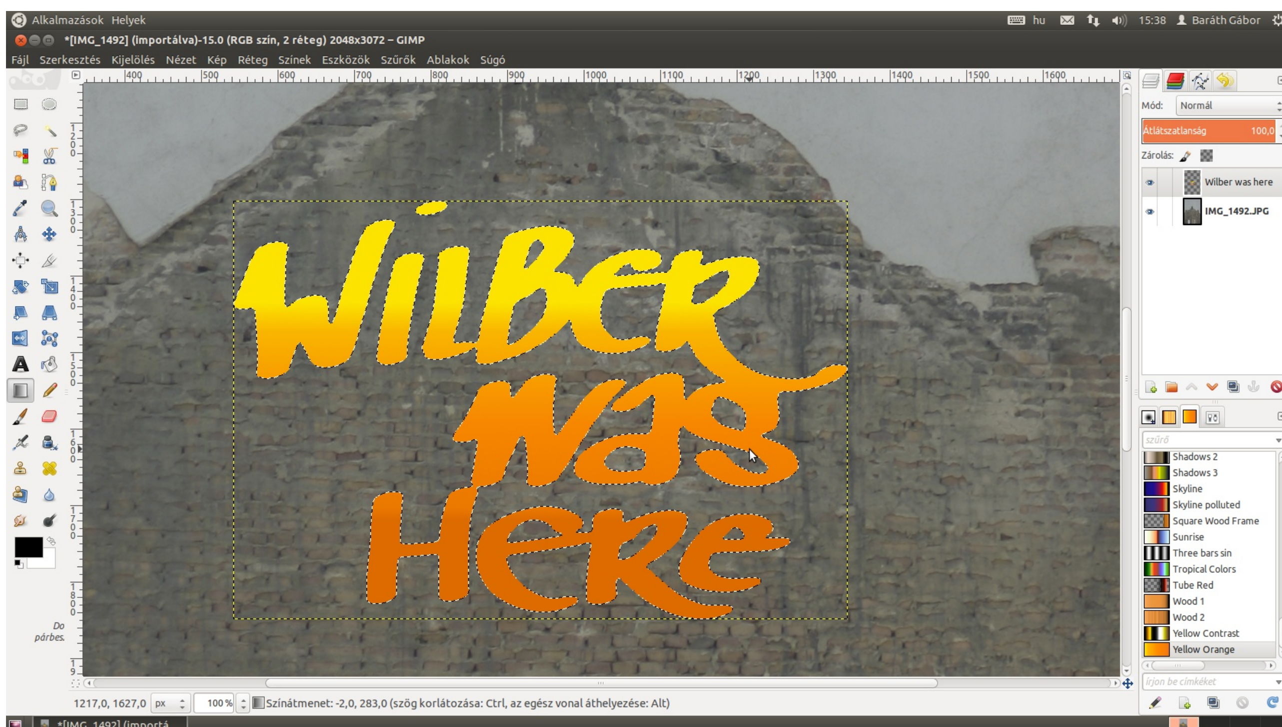
Ha nem akarsz magad a szöveggel bajlódni, érdemes körülnézni a dafont.com oldalon, ahol kategóriákba sorolva találhatsz betűtípusokat. A **Script ▸ Graffiti** pontban direkt ilyen felhasználáshoz tervezett betűtípusok között böngészhetsz.



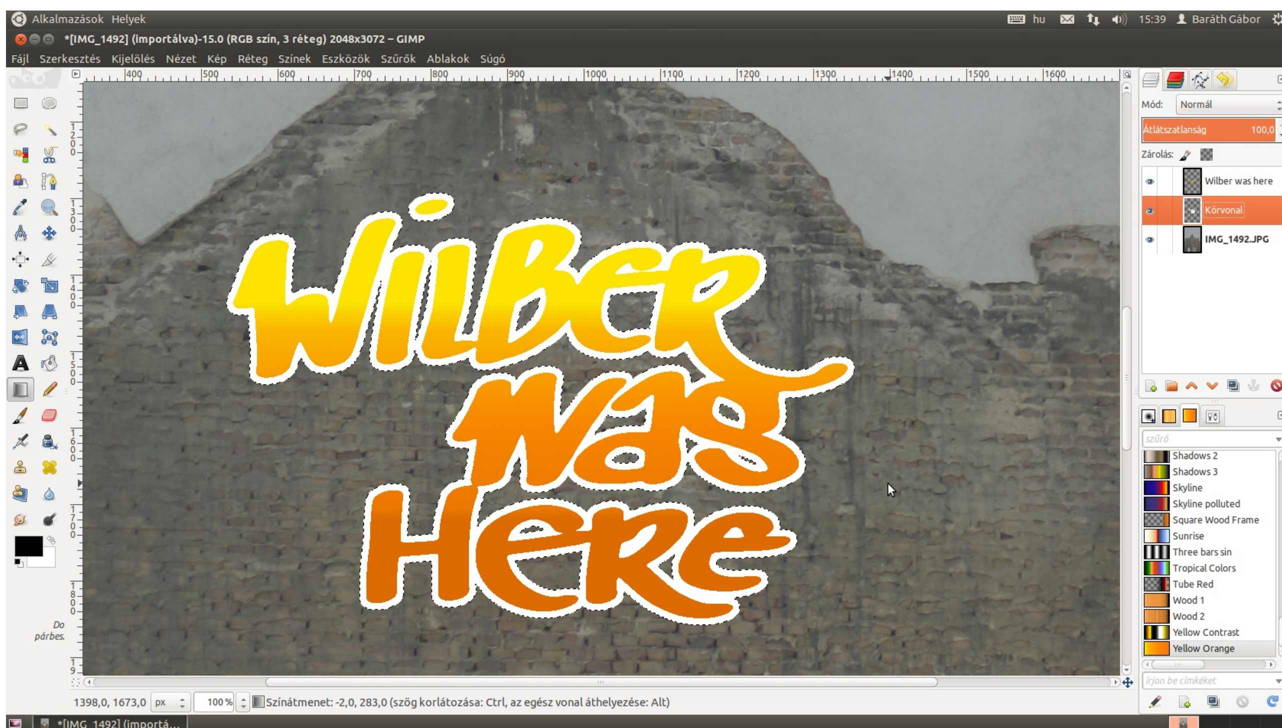
3 Fogd a **szín szerinti kijelölési eszközt** a ⇧+O gyorsbillentyű leülésével, és kattints a szöveg belsejébe! Ha minden jól megy, most ki van választva a teljes szöveg. Ha nem, a jobb oldalon található Eszközbeállítások panelen csökkentsd a küszöb értékét, és kattints újra! Most fogd a **színátmenet eszközt** (L), és válassz vagy készíts egy megfelelő színátmenetet a Színátmenetek dokkolható párbeszédablakban! Én most a a *Yellow Orange* nevűt használtam. Ha ez kész, már csak ki kell festeni a kijelölést az átmenettel. Kattints az átmenet felső végébe (nálam ez a *B* betű közepe volt), majd tartsd nyomva az egér gombját, és húzd a mutatót addig, amíg el nem éred az átmenet végét! Ha függőleges átmenetet akarsz, tartsd mindeközben lenyomva a Ctrl billentyűt!



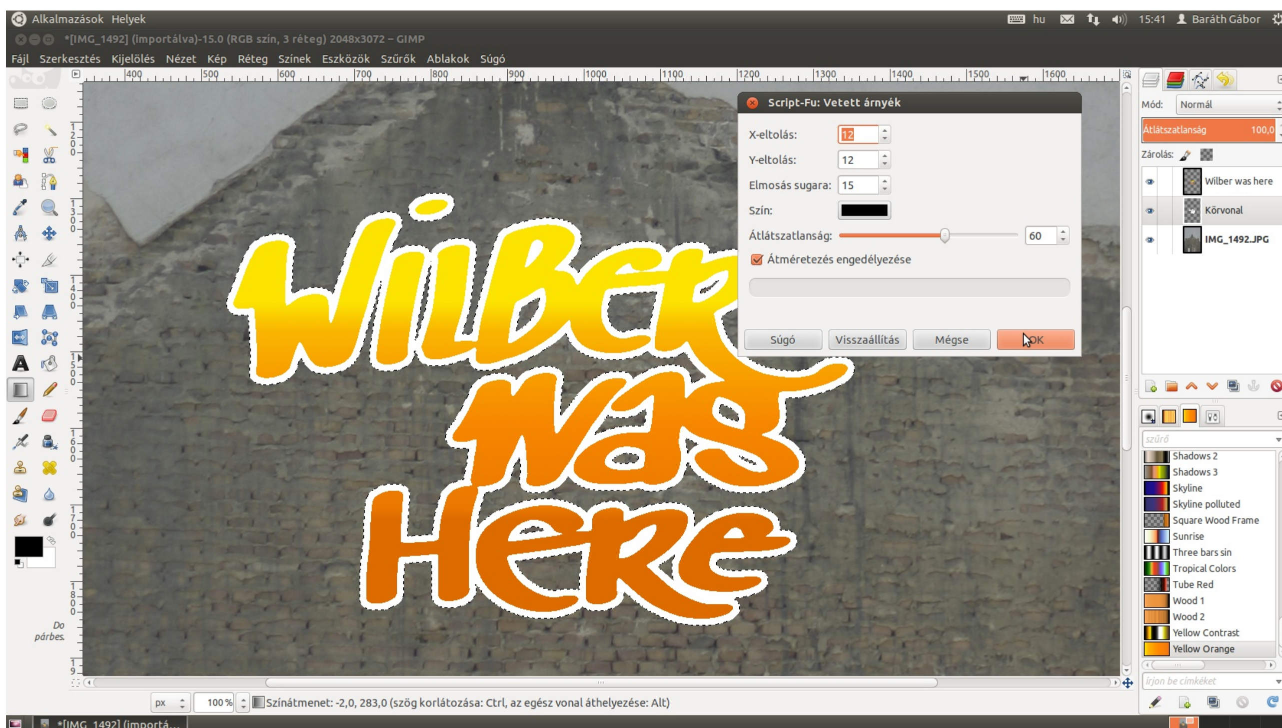
4 A következő lépésben egy vastag körvonalat készítünk a szöveg köré. Ehhez szükségünk lesz egy új rétegre (Ctrl+⇧+N), amit el fogunk nevezni *Körvonal*nak, hogy tudjuk, hogy mire való. Ellenőrizd, hogy a szövegréteg alatt legyen, és ki legyen választva, majd kattints a **Kijelölés ▸ Növelés** menüpontra. Az, hogy mennyivel kell megnövelni a kijelölést, függ a szöveg méretétől és természetesen a körvonal kívánt vastagságától. Írj be egy értéket, és kattints az OK gombra! Ha nem jó, üsd le a visszavonáshoz a Ctrl+Z gyorsbillentyűt, és próbálkozz másik értékkel!



5 Most kitöltjük a kijelölést fekete vagy fehér festékkel. Állítsd az előtérszínt feketére vagy fehérre, és válaszd a menüből a **Szerkesztés ▸ Kitöltés előtérszínnel** pontot!

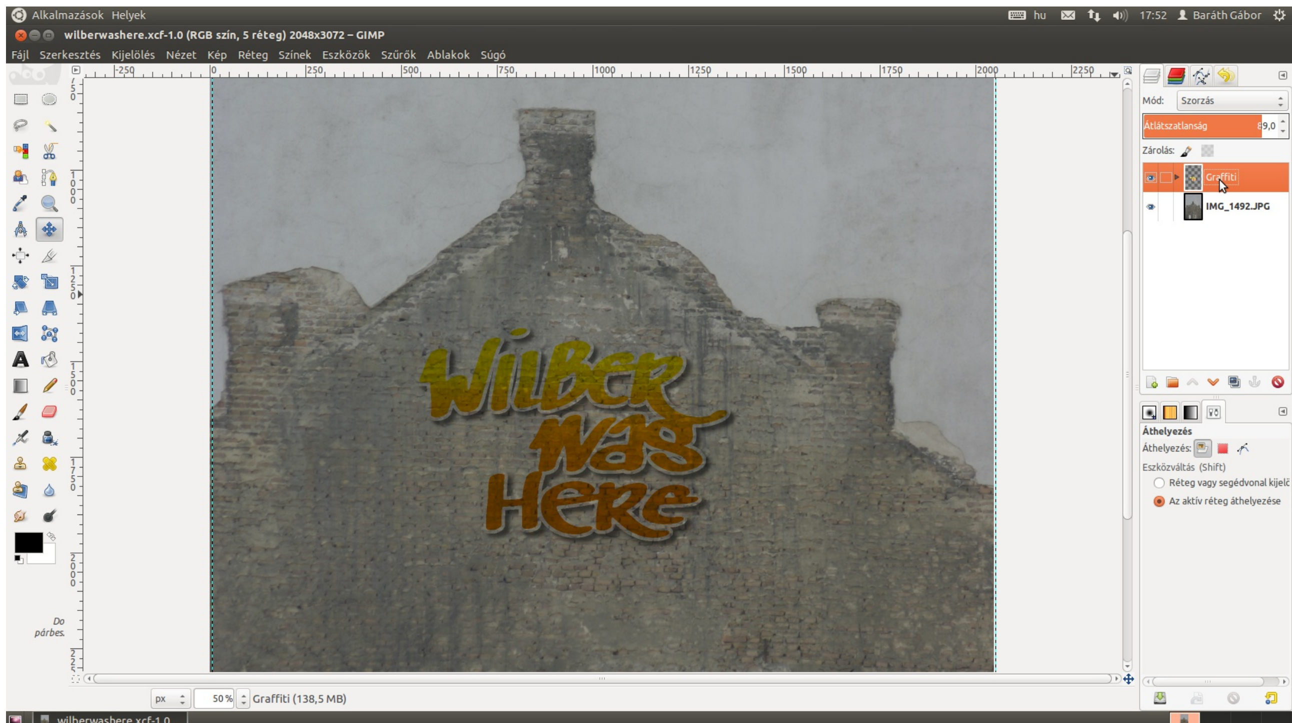


6 Már csak a vetett árnyék és néhány utolsó finomhangolás van hátra. Menj a menübe, és válaszd ki a **Szűrők ▸ Fény és árnyék ▸ Vetett árnyék** menüpontot! A megjelenő párbeszédablakban – feltéve, hogy te is hasonló méretű szöveggel dolgozol – állítsd az **X-eltolás** és az **Y-eltolás** értékét 12-re, az **Elmosás sugarát** 15-re a **Színt** feketére és az **Átlátszatlanság** értékét 60 körülire, majd nyomd meg az OK gombot!



7 Sajnos, most úgy néz ki a graffitink, mint amit egy grafikai szoftverrel rajzoltak oda, és ez valljuk be, nem feltétlenül előnyös. Szerencsére pár apró változtatással jóval valósághűbbé tehetjük. Először is csomagoljuk össze a graffitihez tartozó összes réteget egy rétegcsoportba, hogy az egészet együtt tudjuk kezelni. Hozz tehát létre egy új rétegcsoportot a jobb oldali **Rétegek** panelen található **Új rétegcsoport** ikonra (■) kattintva, és adj neki egy nevet, majd fordított sorrendben (alulról felfelé) dobáld bele a graffitit alkotó rétegeket! Győződj meg róla, hogy ez a rétegcsoport van kiválasztva, majd állítsd be a Rétegek panelen a **Mód** utáni legördülő listából a **Szorzás** lehe-

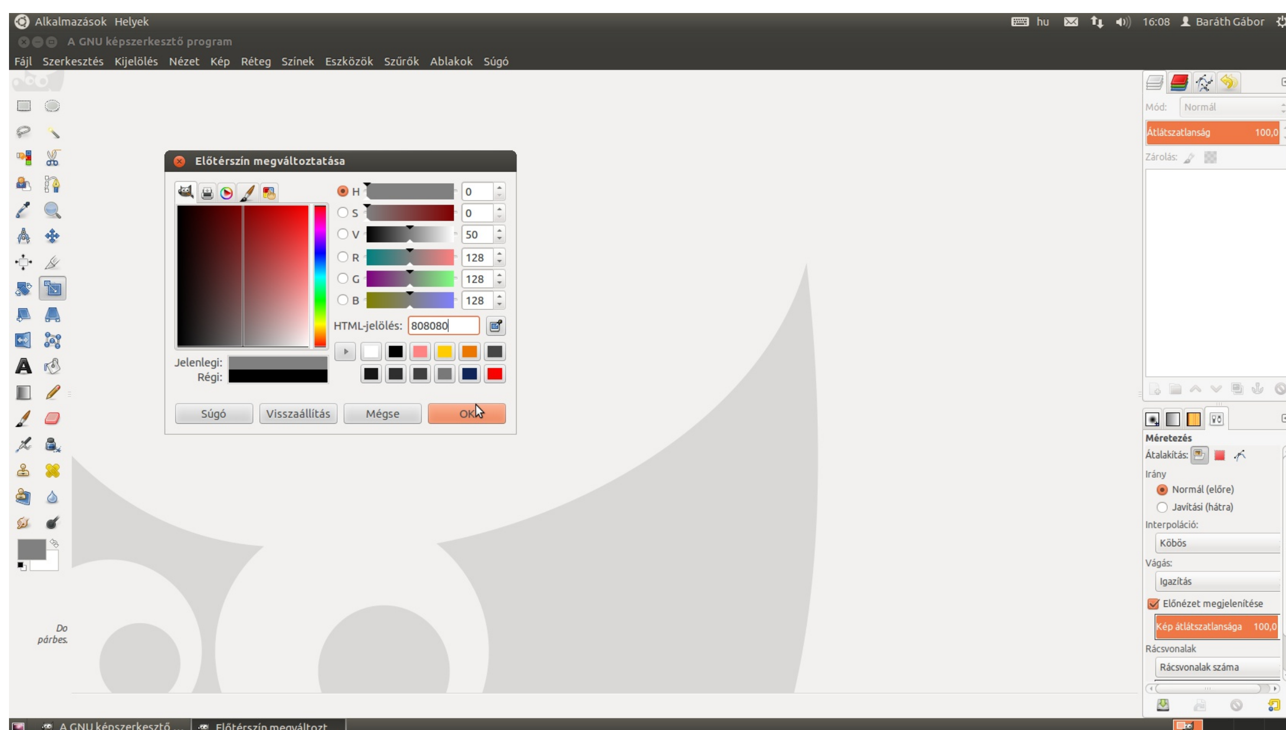
tőséget, és csökkentsd egy hangyányit az átlátszatlanságot, mondjuk a csúszka után található lefelé mutató nyilacska segítségével! Most már nincs más hátra, mint megkeresni a graffiti végleges helyét. Kattints a *Graffiti* rétegcsoportra, válaszd ki a mozgatóeszközt a bal oldali eszköztárról, és ellenőrizd, hogy a jobb oldali eszközbeállításoknál **Az aktív réteg mozgatása** legyen kiválasztva, és told a helyére a rétegcsoportot!



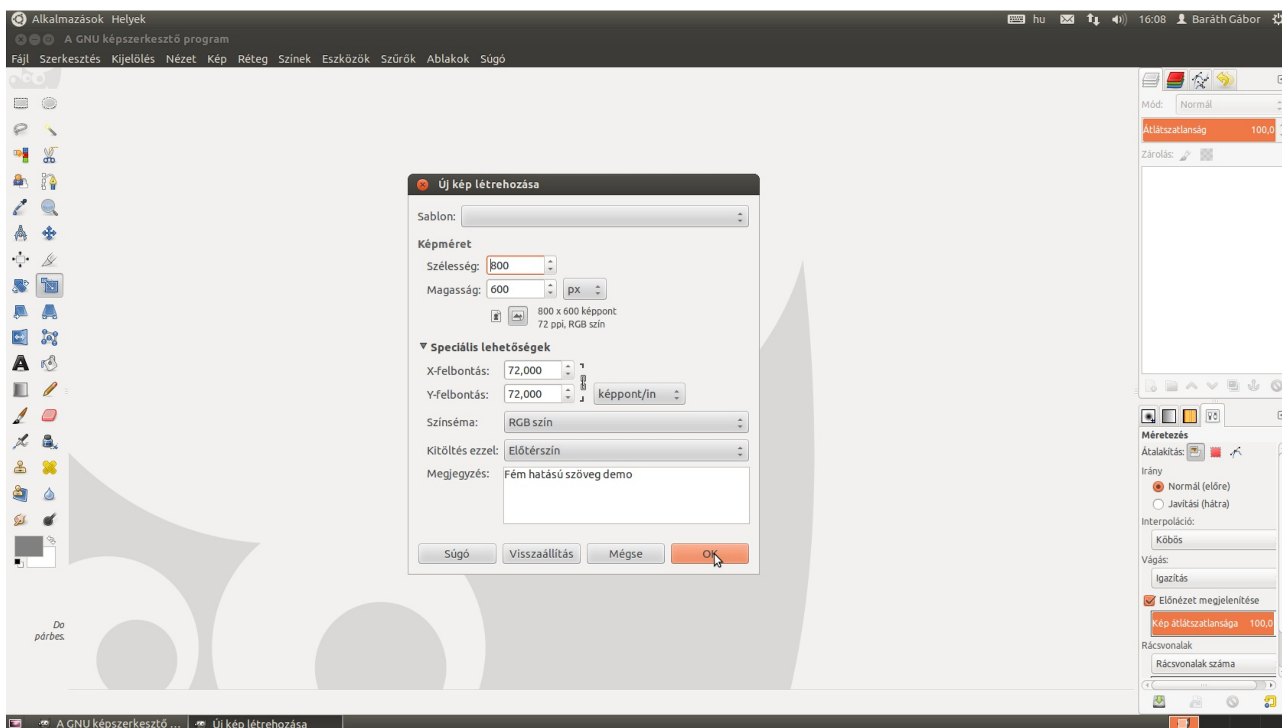
5.6. FÉM HATÁSÚ SZÖVEG

Ezt a hatást jól használhatjuk logók tervezésekor. A bemutatott módszer nem csak szövegekre, hanem bármilyen kétszínű ábrára is működik, tehát ha mondjuk logót tervezünk, akkor pontosan ugyanígy tudjuk ezüst vagy arany hatásúvá tenni az ábrát, ahogy én most a szöveget fogom.

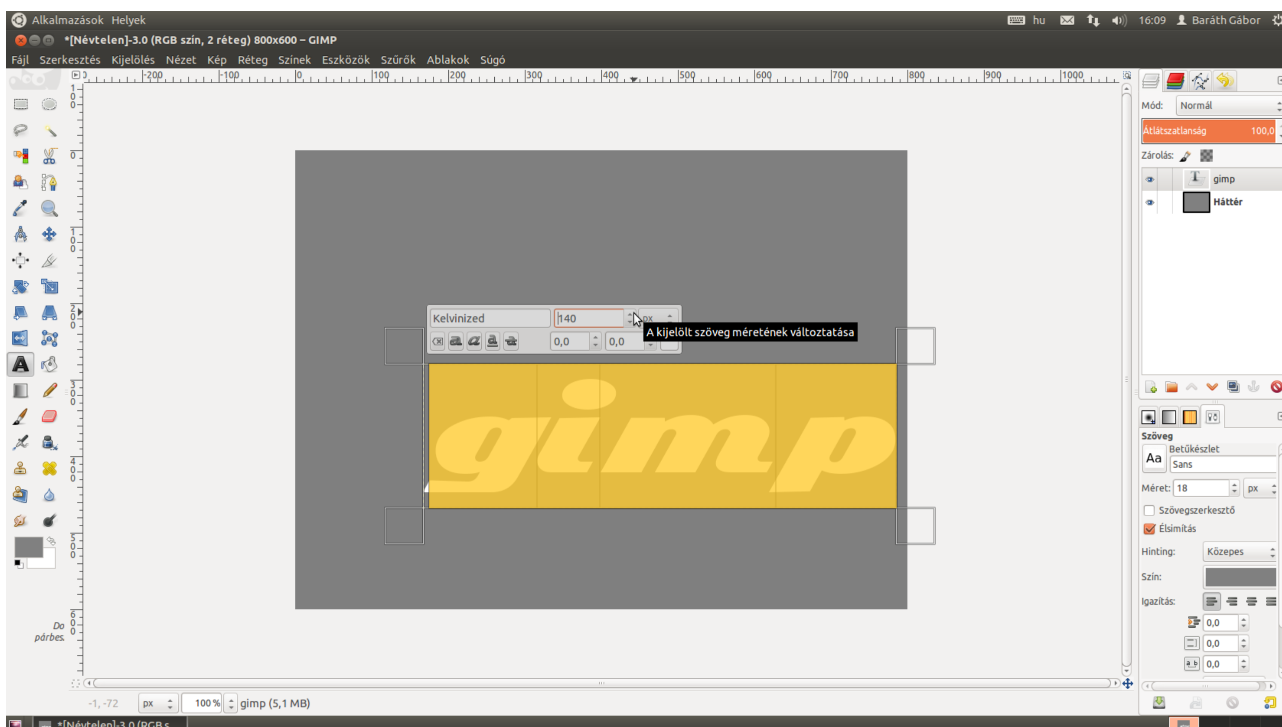
1 Mielőtt még létrehoznánk az új dokumentumot, be kell állítanunk az előtér- vagy a háttérszínt szürkére, hogy jól lássuk majd a fekete és a fehér képrészleteket is, szóval kattints az előtérszínre (én most ezt választottam), és írj be a **HTML jelölés** mezőbe *808080*-at, ami a középszürke kódja!



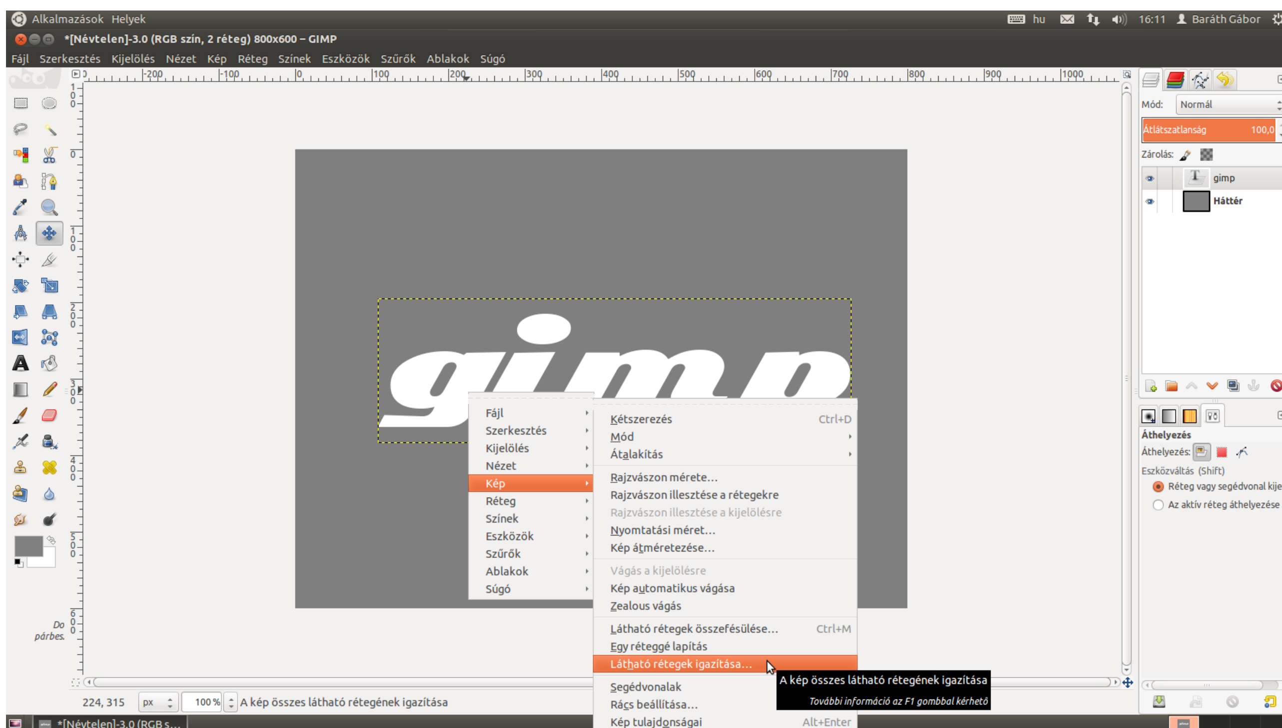
2 Most készíts egy új dokumentumot a **Fájl ▸ Új...** menüpont segítségével! Én egy 800×600 képpontos, 72 dpi-s képpel fogok dolgozni, ami képernyőre való méret és felbontás. Ha te inkább nyomtatásra szeretnél optimalizálni, készíts egy jóval nagyobb 300 dpi felbontású képet, olyat, mint amit az előző fejezetben csináltunk! Ami fontos, hogy – ha már az előbb beállítottuk – a **Kitöltés ezzel** értékét állítsd *Előtérszín*re. Így a kép háttere már a megnyitáskor középszürke lesz.



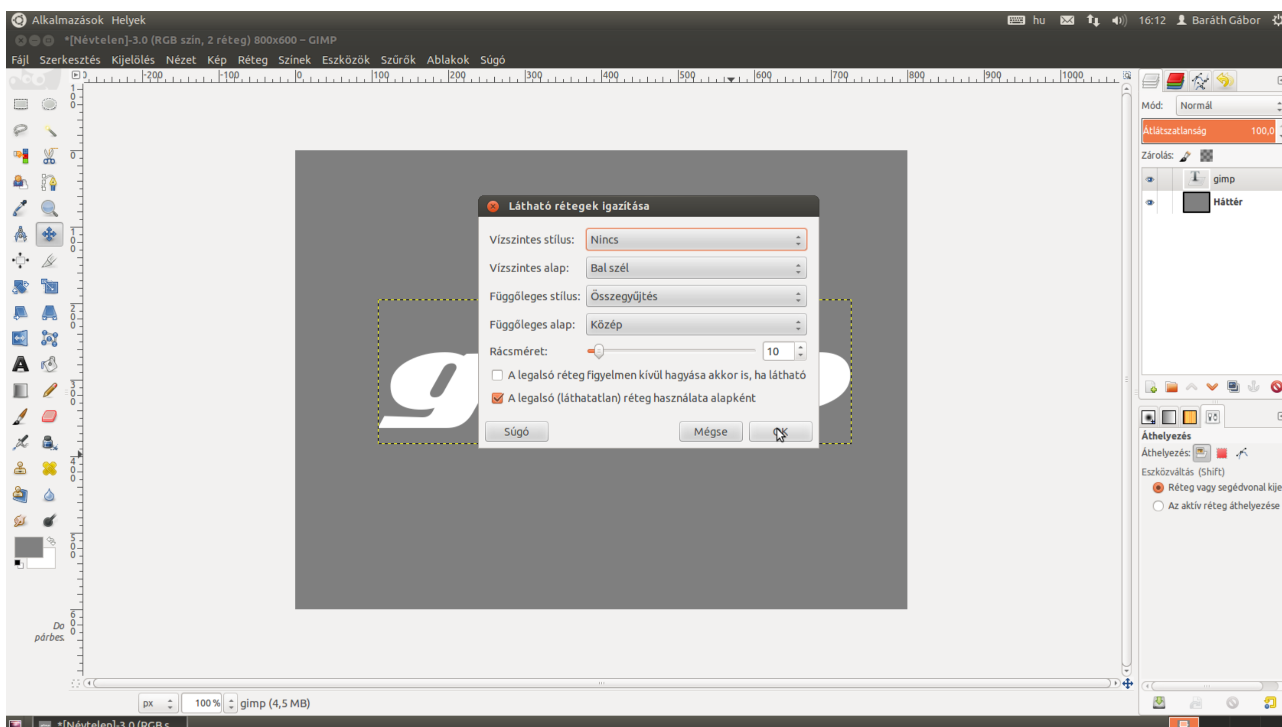
3 Ez az a lépés, ami helyett rajzolhatsz egy tetszőleges ábrát is, de most az egyszerűség kedvéért a **szövegeszközt** fogom használni. Üsd le a T billentyűt, állítsd fehérre a betűszínt a lebegő panel jobb alsó sarkában található téglalapra kattintva, válassz egy betűtípust és -méretet, majd írd be a kívánt szöveget! Ha a méret mégse volna tökéletes, csak válaszd ki a teljes szöveget egérrel vagy a Ctrl+A gyorsbillentyűvel, és a betűméret utáni nyilak segítségével növeld vagy csökkentsd a megfelelő méretűre a szöveget!



4 Igazítsuk középre a szövegrétegünket a **Kép ▸ Látható rétegek** igazítása menüpont segítségével. A GIMP esetén az összes menüpont elérhető a képen a jobb egérgomb lenyomása után, így nem kell az egérrel hosszú utat megtenni a felső menüsorig.



5 Függőleges középre igazításhoz a **Vízszintes Stílus** legördülőt állítsd *Nincs* értékre, a **Függőleges stílust** *Összegyűjtés* értékre és a **Függőleges alap** értéke legyen *Közép*! Kattintsd be **A legalsó (láthatatlan) réteg használata alapként** jelölőnégyzetet, hogy a szürke hátteret ne mozgassa el a GIMP, csak a szöveget! (Természetesen ha vízszintesen is középre szeretnéd rendezni a szöveget, akkor a **Vízszintes Stílus** értékét is *Összegyűjtés*re, a **Vízszintes alap** értékét pedig szintén *Közép*re kell állítani.)



6 Bár használhatnánk a szövegréteget is a továbbiakban, én most készítek egy új réteget, hogy lásd, a hatáshoz az égvilágon nem kell más, csak egy fehér ábra egy rétegen! Ehhez ki fogom jelölni az összes betűt külön-külön a **„varázspálca" kijelölőeszköz** segítségével, úgy, hogy belekattintok az elsőbe, majd a ⇧ billentyű nyomva tartása mellett kattintok az *i* pontjába, majd az *i* szárába és így tovább, amíg az összes szövegrészletet ki nem jelöltem.

Most üsd le a Ctrl+⇧+N gyorsbillentyűt, és nevezd el a réteget *Betűk*nek, majd válaszd is ki, mert mostantól ezen a rétegen fogunk dolgozni. A *gimp* nevű szövegréteget akár ki is kapcsolhatod a jobb oldali Rétegek párbeszédablakon a réteg bélyegképe előtti kis szem ikonra kattintva.



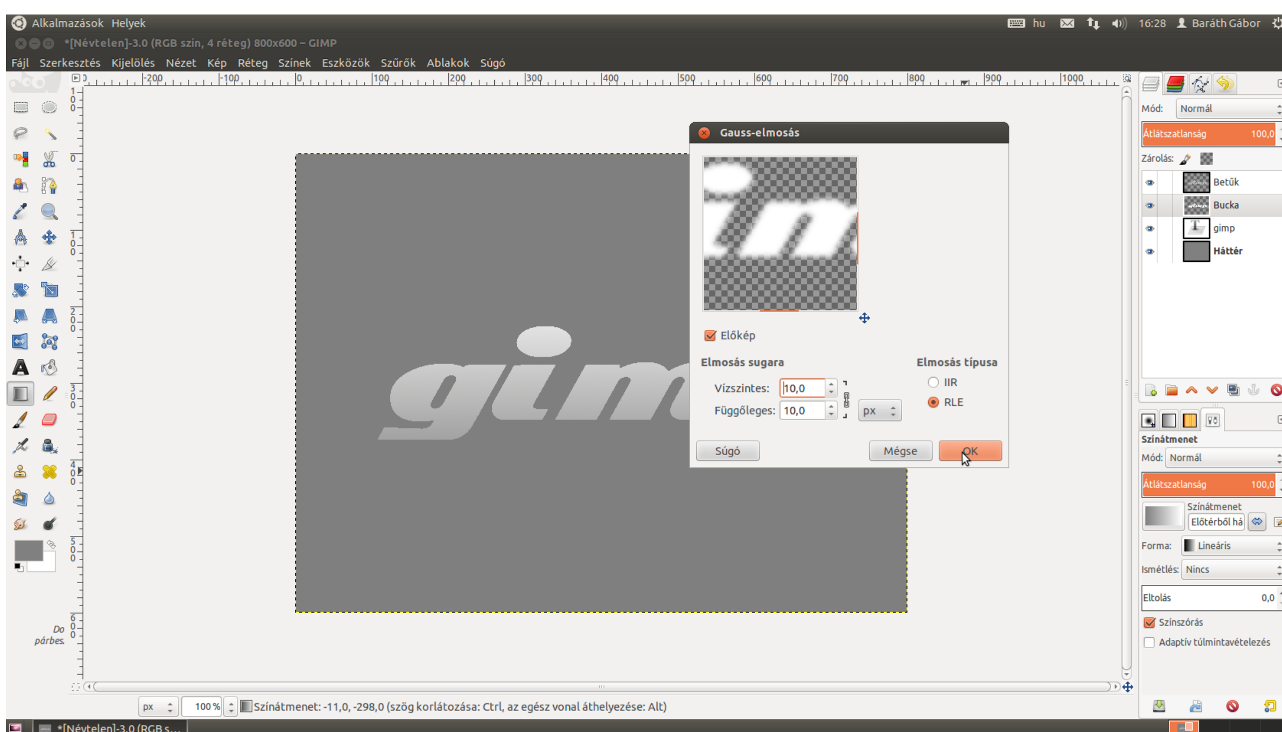
7 Most egy finom színátmenetet fogunk adni a szövegnek a következőképpen: Először is bizonyosodj meg arról, hogy a *Betűk* réteg legyen kiválasztva, majd válaszd a színátmenet eszközt, majd az Eszközbeállítások párbeszédablakban válaszd ki az **Előtérből háttérbe (RGB)** színátmenetet! Mivel az elején beállítottad az előtérszínt középszürkére, az átmenet ebből fog a fehérbe menni. Kattints a szöveg alá, majd (mivel függőleges átmenetet szeretnénk kapni) a Ctrl billentyű nyomva tartása mellett húzd az egeret a szöveg fölé, és engedd el az egér gombját! Ha a színátmenet nem lenne kedvedre való, csak ismételd meg az itt leírt folyamatot, amíg a megfelelőt nem kapod.



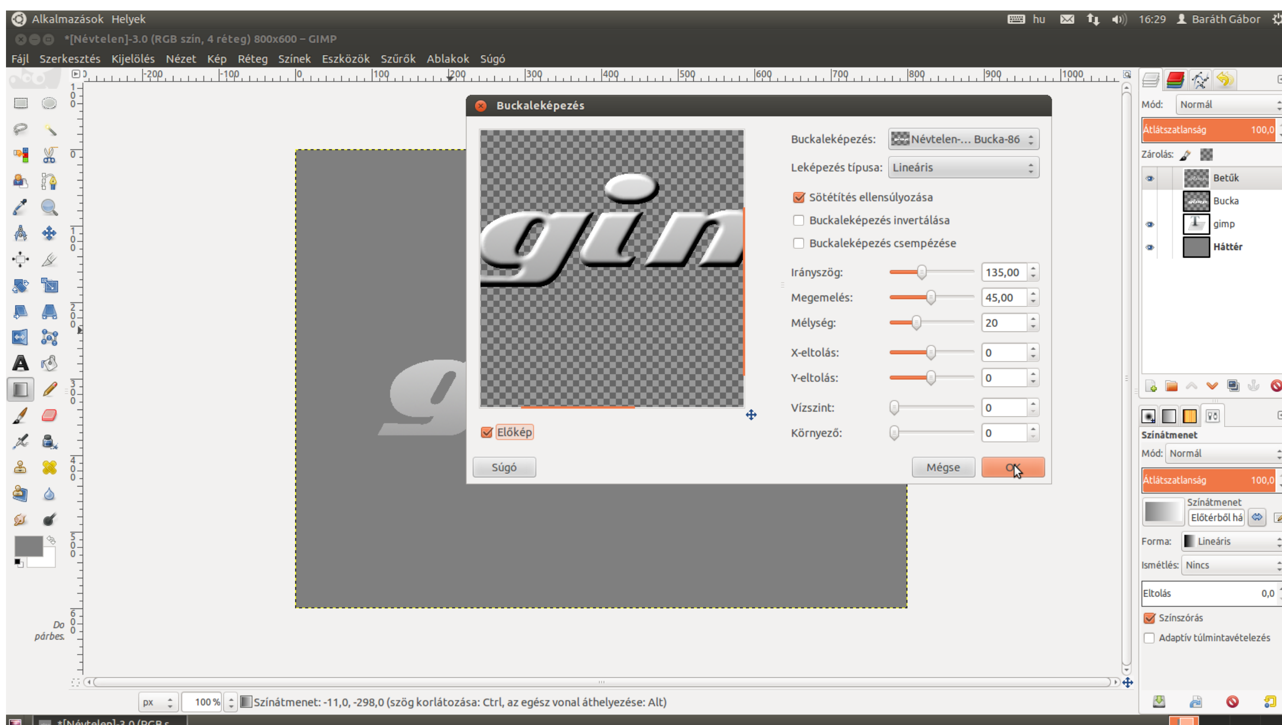
8 Szükségünk lesz még egy rétegre, amely a harmadik dimenziónak megfelelő információkat fogja hordozni, hogy a szövegünk térbelivé váljon. Az elmélet igen egyszerű, egy pont minél világosabb, annál magasabban van. Üsd le a Ctrl+⇧+N gyorsbillentyűt, és hozz létre egy új – átlátszó – réteget, majd nevezd el *Buckának*, majd színezd ki fehérrel a **Szerkesztés ▸ Kitöltés háttérszínnel** menüponttal!



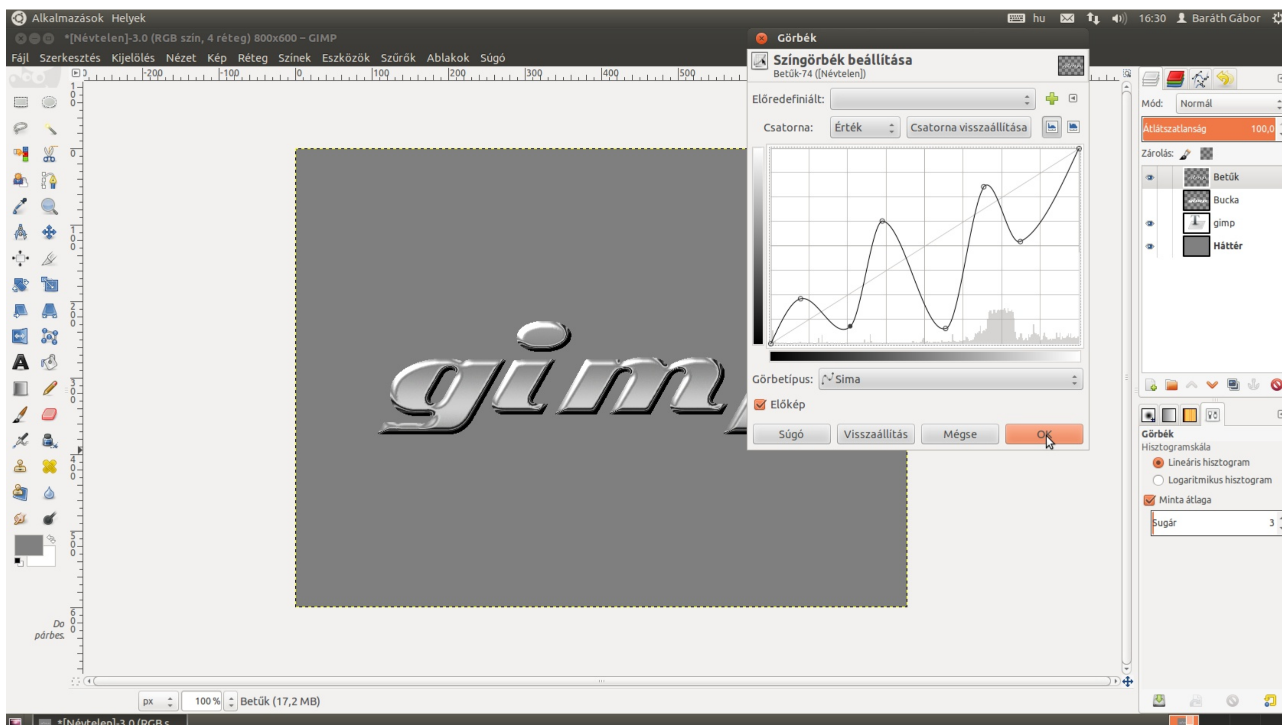
9 Mivel a kijelölésre nincs már szükségünk, üsd le a Ctrl+⇧+A gyorsbillentyűt – ez megszünteti az összes kijelölést! Most – azzal, hogy elmossuk a széleket – sötétebb pontokat hozunk létre a *Bucka* rétegen, vagyis kialakítjuk a *gimp* szöveg alakú buckát. Erre legegyszerűbb a **Szűrők ▸ Elmosás ▸ Gauss elmosás** menüpontot használni. A megjelenő párbeszédablakban aztán adj meg egy akkora értéket, ahány képponton keresztül szeretnéd kiemelkedni látni a szöveget! Én most itt 10 pixelre állítottam az elmosás értékét.



10 Finom dobpergés… hiszen most ugrik a majom a vízbe, valamint kiderül, hogy az egész hókuszpókuszt miért is csináltuk. Nos, ellenőrizd, hogy a *Betűk* nevű réteg legyen kiválasztva (ezen fog dolgozni a leképezés), majd válaszd a menüből a **Szűrők ▸ Leképezés ▸ Buckaleképezés…** menüpontot! A megjelenő párbeszédablakban állítsd be a **Buckaleképezés** legördülő lista értéket a *Bucka* rétegnek, és már láthatod is, hogyan emelkedik ki a szöveg. Ha szükségesnek látod, finomhangolhatod a beállításokat. Én csak a **Mélység** értékén állítottam most.



11 És az utolsó fontos lépés, a fém hatás hozzáadása következik. Válaszd ki a **Színek ▸ Görbék** menüpontot, és alakíts ki egy – az ábrán láthatóhoz hasonló – hullámos görbét! A görbe vonalán kattintva hozzáadhatsz vezérlőpontokat a görbéhez, amelyeket később az egér gombjának nyomva tartása mellett mozgathatsz a munkaterületen belül. Az, hogy pontosan milyen legyen a görbe alakja, elég sok mindentől függ, ezért azt javaslom, hogy addig mozgasd finoman a vezérpontokat, amíg a legfémesebb hatást nem kapod!



12 Most már csak néhány befejező lépés van hátra. Először is nézzük meg, hogy mutat a szövegünk fekete háttéren. Válaszd ki a háttérréteget, majd a bal oldali eszköztáron alul kattints a középszürke téglalapra, és állítsd a festőszínt feketére! Alternatív megoldásként leütheted a D billentyűt, ami visszaállítja az előtérszínt feketére, a háttérszínt pedig fehérre. Ha ez kész, csak menj a menüben a **Szerkesztés ▸ Kitöltés előtérszínnel** pontra, és már fekete is a háttered!



13 Most tegyük a feliratot palalemezre. Maradjon a *Háttér* réteg kiválasztva, és válaszd a festékes kanna ikont, azaz a **kitöltési eszközt** a bal oldali eszköztárról, majd az **Ablakok ▸ Dokkolható párbeszédablakok ▸ Minták** párbeszédablakban a nevük alapján ábécérendbe sorolt minták között keresd meg a *slate*, azaz pala mintát, kattints erre, majd a háttérrétegre!

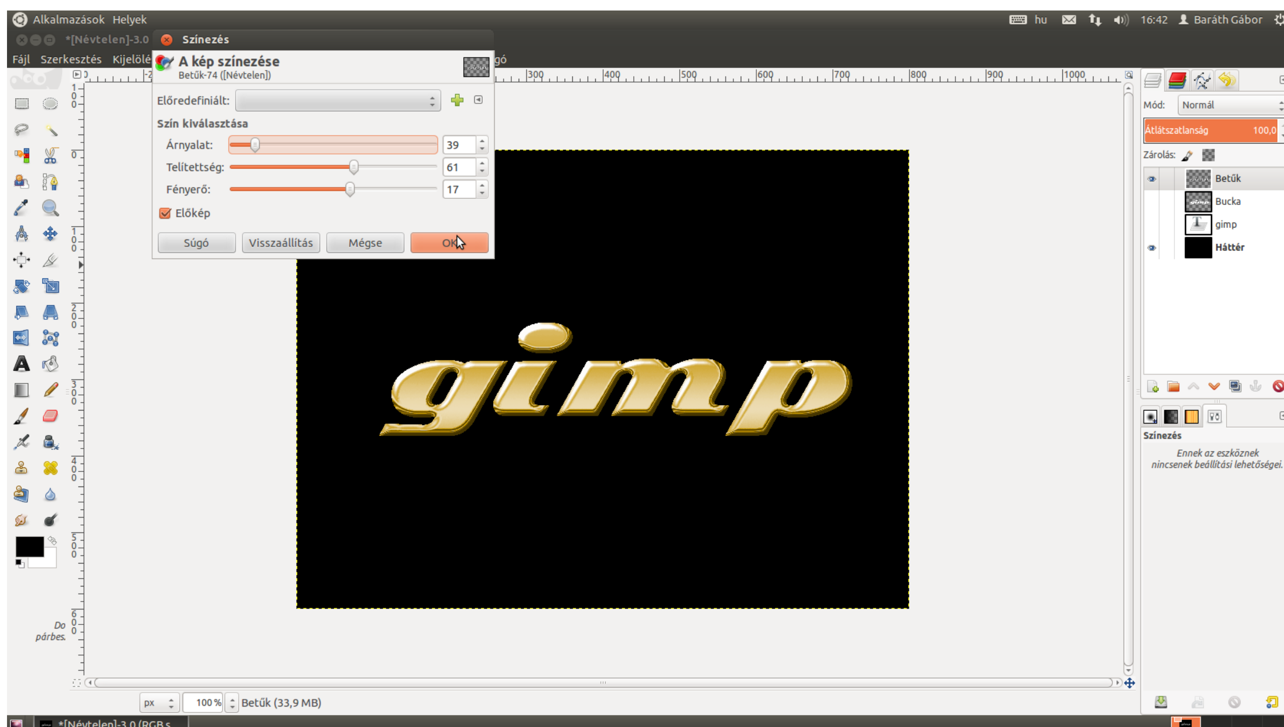


14 Ha ez nem lenne elég jó, próbálkozhatsz a színátmenetekkel is, hátha az jobban feldobja a képet. Válaszd a **színátmenet eszközt** az eszköztárról, majd a **Színátmenetek** dokkolható párbe-

szédablakban keress egy szimpatikus színátmenetet, majd kattints a munkaterületen, amivel elhelyezed az átmenet kezdőpontját, majd tartsd nyomva az egér gombját, és az átmenet végpontjánál engedd fel!



15 Végezetül nézzük meg, hogyan festene feliratunk aranyból öntve! Válaszd a **Színek ▸ Színezés...** menüpontot, az **Árnyalat** csúszkát húzd el addig, míg a szöveg megfelelően aranysárgává válik, majd állítsd be a **Telítettség** és a **Fényerő** értékét!





NYOMTATÁS

Ez a rész az egyik legfontosabb, de gyakran méltatlanul elhanyagolt témát, képeink nyomtatását, illetve nyomtatási előkészítését tárgyalja. Mindegy, hogy az unokáról egy egyszerű mobillal készült fotóról van-e szó, vagy egy digitális festményről, a végén mindegyik a falon fogja végezni, de előbb ki kell nyomtatnunk, és a nyomtatás (legalábbis a minőségi munka) nem csak a nyomtatás gomb lenyomásáról szól.

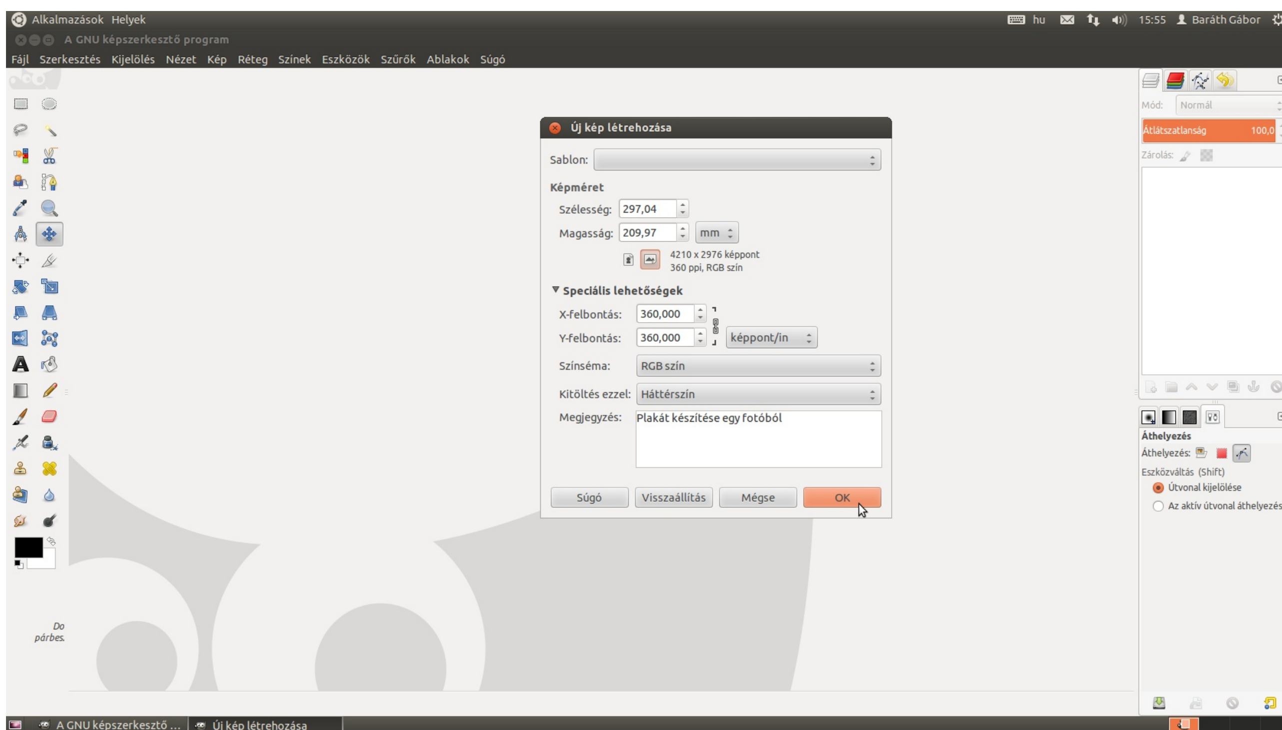
Sőt, meglehetősen nehéz jó minőségű, a képernyőn látható színű nyomtatást készíteni, egyszóval a helyzet reménytelen, de egyáltalán nem súlyos. Ha végigolvasod a fejezeteket, megtudhatod, hogyan lehet a fényképeket színhelyesen kinyomtatni, akár többet is egy oldalra vagy keretezésre előkészítve, otthon vagy profi digitális nyomdában.

Végül, de nem utolsósorban, mindenképpen érdemes minőségi kellékanyagokat használni, hogy színhelyes és több év múlva sem kifakuló nyomatokat tudjunk készíteni.

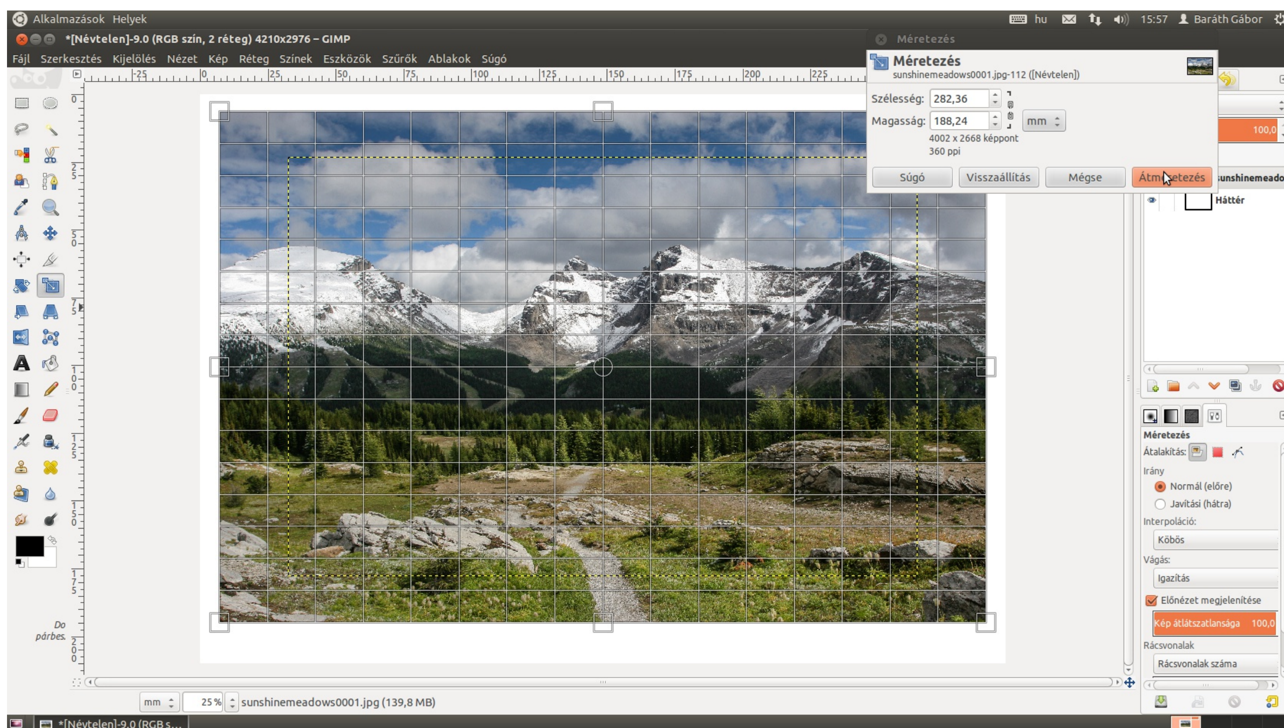
6.1. KÉP KINYOMTATÁSA

Kezdjük a legegyszerűbbel, és nyomtassunk ki egy fotót közelítőleg A4-es méretben! Ez az a legnagyobb méret, amelyet a legtöbb háztáji színes tintasugaras nyomtató még ki tud nyomtatni, de ha te csak 10×15 cm-es fotópapírra szeretnél nyomtatni, akkor se keseredj el, pont ugyanúgy kell azt is csinálni. Az itt bemutatott módszert akkor érdemes használni, amikor több fotót vagy egy előre elkészített teljes oldalt szeretnél kinyomtatni, mondjuk egy plakátot, ahol a fotó és a szöveg egy egységet alkot.

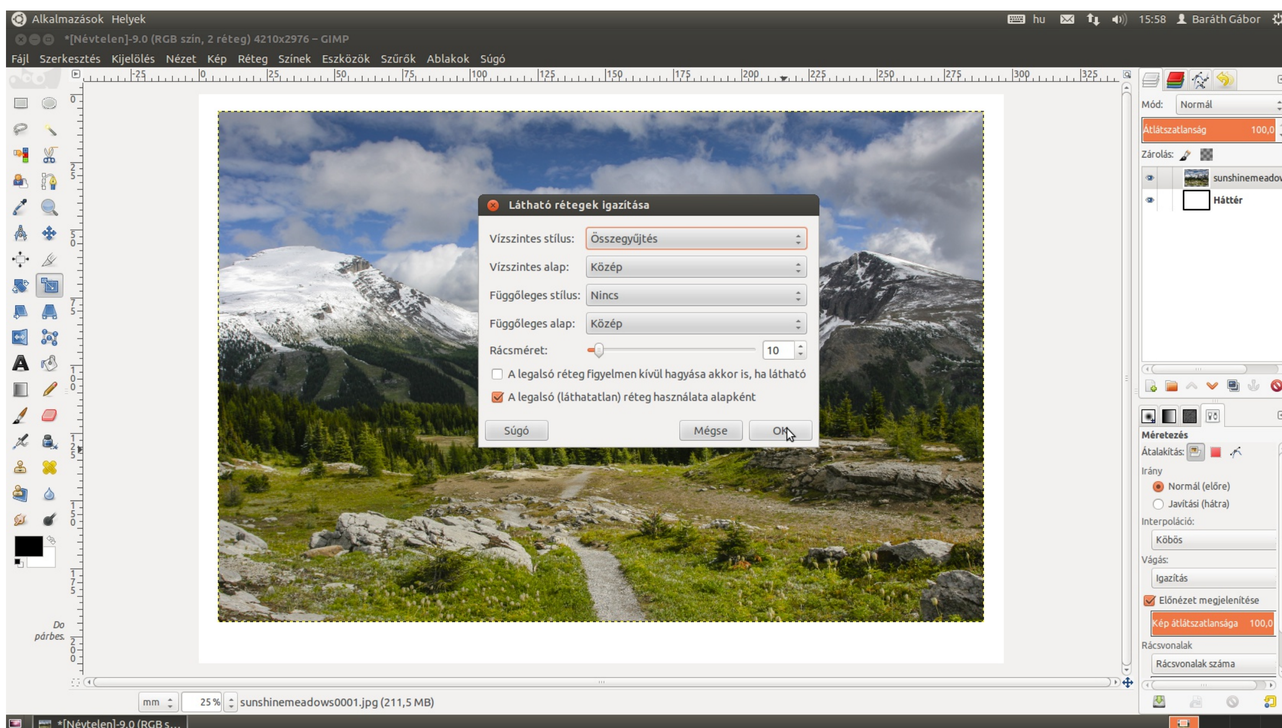
1 Először is készítünk egy új dokumentumot, amelynek a mérete megegyezik a nyomtatandó mérettel. Ha A4-es méretben szeretnél tintasugaras nyomtatón nyomtatni, akkor kezdd azzal, hogy kiválasztod a **Sablon** legördülőből az **A4 (300ppi)** pontot! Ezek után, mivel a tintasugaras nyomtatók többsége 360 dpi-ben szeret dolgozni, írd át az **X felbontás** és az **Y felbontás** értékét 360-ra. (A4-es méret esetén elegendő lehet a 240-es érték is, mivel azt feltehetően legalább egy méterről nézik. Ha 10×15-ös fotópapírra nyomtatsz, amit az emberek kézbe vesznek, mindenképp használj 360 dpi-s felbontást!) Ha lézerrel vagy olyan tintasugaras nyomtatóval dolgozol, amelynek 300 dpi a natív felbontása, hagyd a felbontást alapértéken! Azt, hogy a nyomtatód milyen felbontásban szeret dolgozni, minden valószínűség szerint megtalálod a gépkönyvében. Ha nem vagy biztos a dolgodban, szintén hagyd alapértéken, vagyis 300 dpi-n, nagy baj nem lesz belőle!



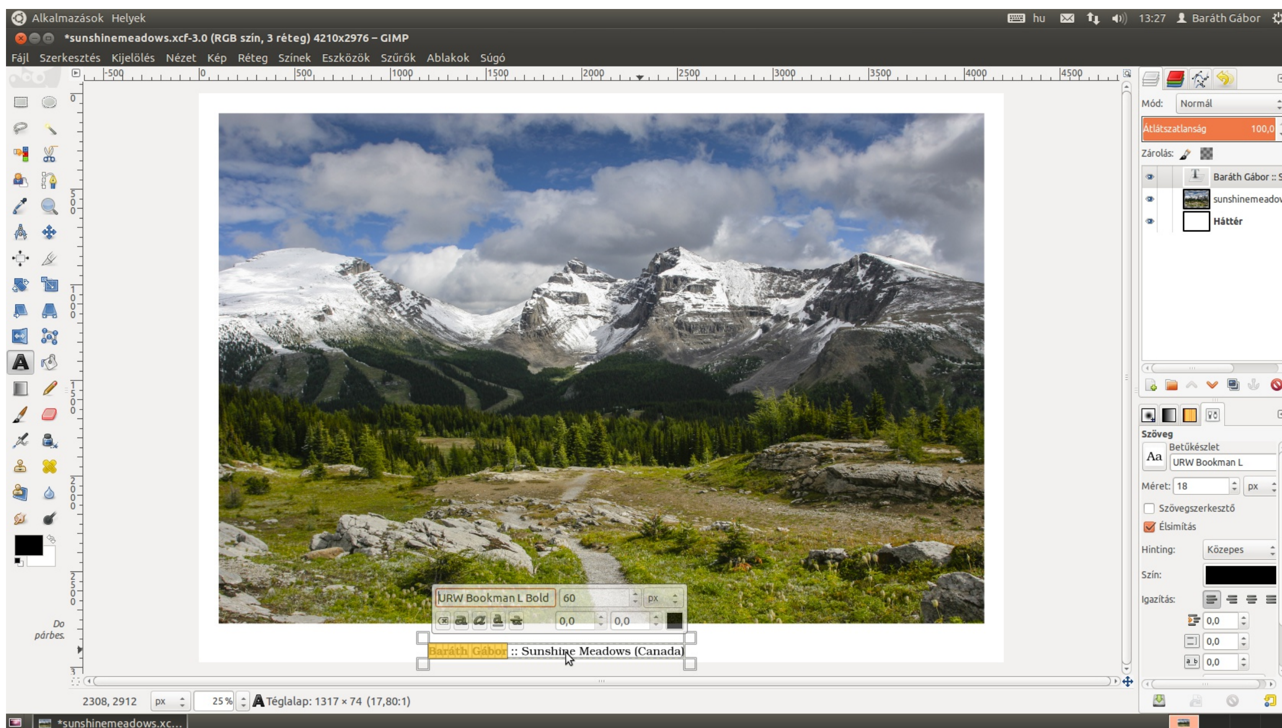
2 Nyisd meg a fotót, amelyet nyomtatni szeretnél, egy új rétegen a Ctrl+⇧+O gyorsbillentyű segítségével! Az én esetemben ez kicsit kisebb méretű volt, mint amekkorában nyomtatni szerettem volna, de ha *240 dpi* felbontást állítottam volna be, akkor nagy lett volna. Így aztán mindenképp át kell méretezni az **átméretezési eszköz** (⇧+T) segítségével. A mostani példán hagytam jobb és bal oldalt is egy kicsit vastagabb margót, de te nyugodtan túl is húzhatod a sarkokat a vásznon, majd a középső karikát megfogva beigazíthatod a képet a helyére. Ilyen esetben a nyomtatótól függ, hogy mekkora keretet tesz a kép köré. Ha tud a nyomtatód margó nélküli nyomtatást, akkor akár a teljes lapot is kitöltheted a fotóval!



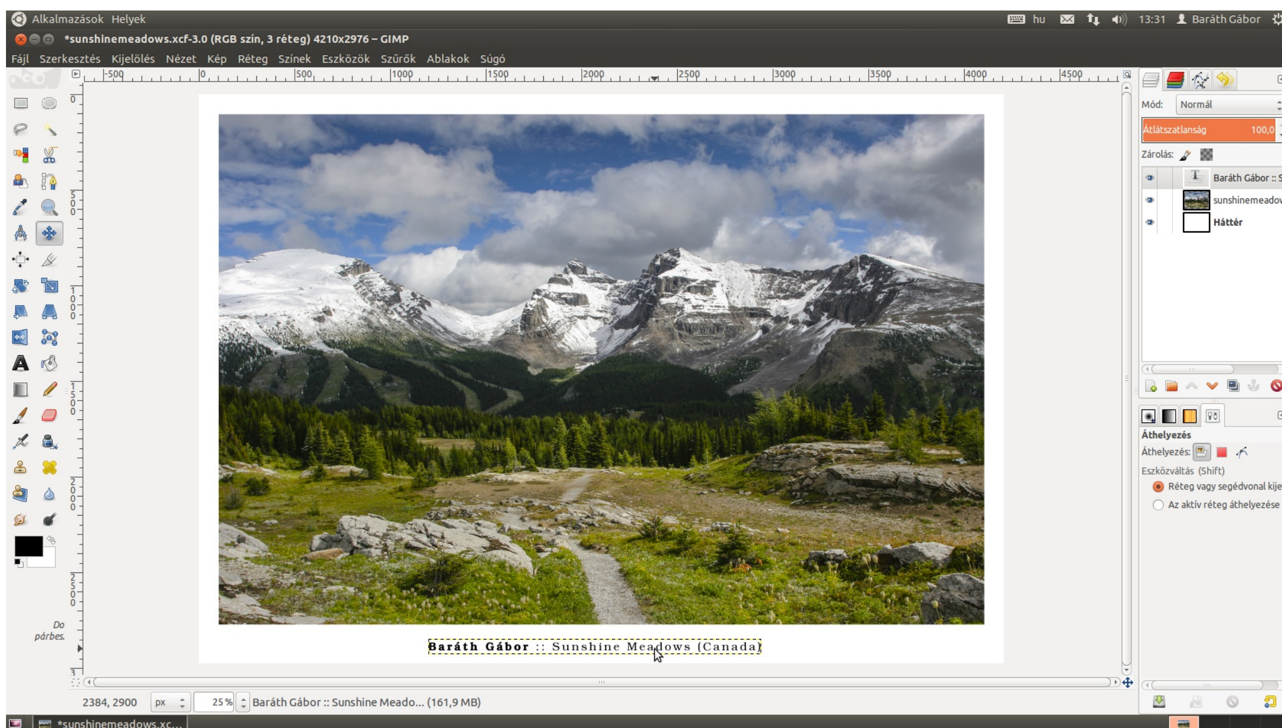
3 Mivel én hagytam margót a kép két szélén, szeretnék biztos lenni benne, hogy egyenlő távolságra lesz a kép széle a papír bal és jobb oldalától, ezért a **Kép ▸ Látható rétegek igazítása** menüpont segítségével vízszintesen középre igazítom. Ami az alsó és felső margót illeti, most úgy állítottam be, hogy a felső margó nagyjából megegyezzen az oldalsókkal, de beigazíthattam volna függőlegesen is a **Kép ▸ Látható rétegek igazítása** segítségével. Ezek akkor jó megoldások, ha később a fotó kap egy paszpartut, és bekereteztetjük. Ha azonban csak be szeretnénk tenni egy üveg mögé, akkor érdemes úgy kinyomtatni, hogy a fehér keret jól mutasson a fotó körül, és sajnos a pontosan középre rendezés nem jó megoldás, ugyanis az ember az ilyet nem úgy érzékeli, mintha középen lenne. Ebben az esetben az optikai középpontba rendezés jelenti a megoldást. Ezt nyugodtan beállíthatod a **mozgatóeszköz** kiválasztása után a ↑ és ↓ billentyűkkel szemre is, hiszen pont arról van szó, hogy mikor *látszik* középen a fotó. Ha azonban tudományosabb megoldásra vágysz, az optikai középpont helyét ki is lehet számolni a következőképpen: ha *papírsz* a papír szélessége, *papírm* a papír magassága, *nyomatsz* a nyomat szélessége, *nyomatm* a nyomat magassága, akkor a felső margó mérete = (*papírsz* + *nyomatsz*) × (*papírm* − *nyomatm*) / 4*papírsz*. Ugye, hogy egyszerűbb szemre?



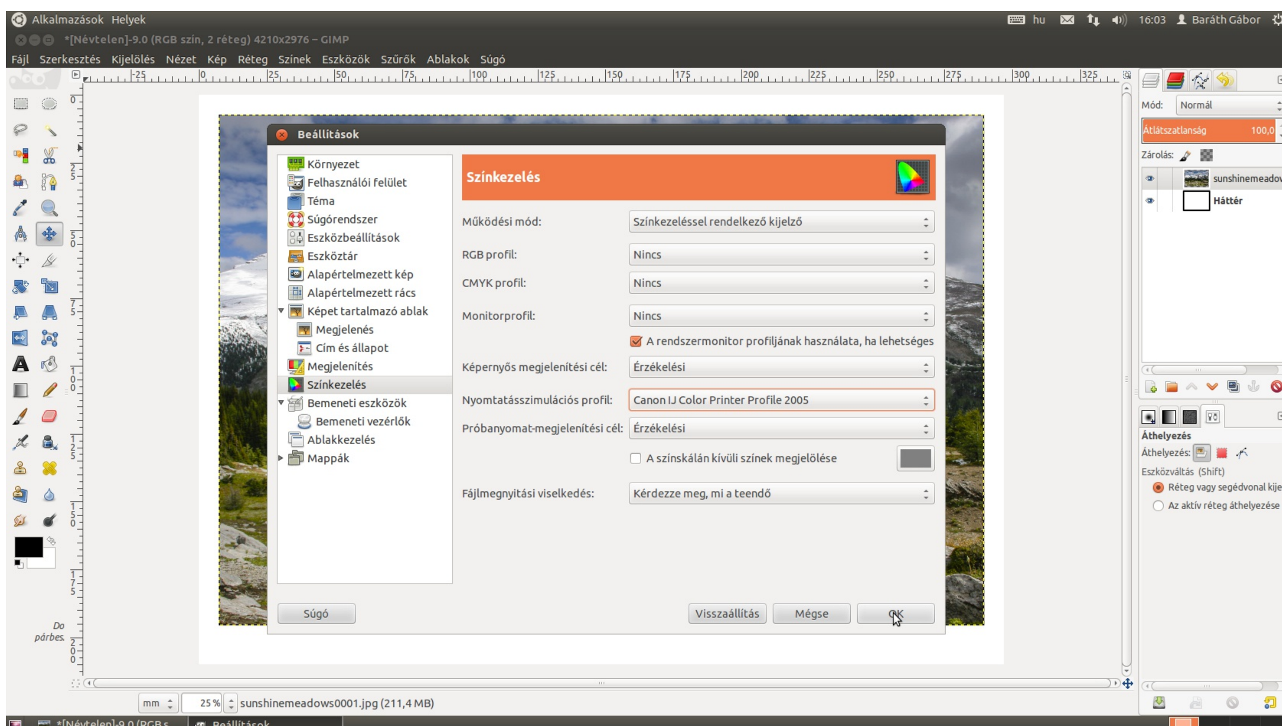
4 Most helyezzük el a nevünket és a fotó címét a kép alján található vastagabb fehér részen! A **szövegeszköz** kiválasztása után írd be a kívánt szöveget, majd a Ctrl+A gyorsbillentyűvel jelöld ki, és állítsd be a kívánt betűtípust és betűméretet! Én most egy talpas betűkészletet választottam, ami általában elegánsabb, mint a talp nélküliek. Az eleganciát kicsit tovább hangsúlyozhatod, ha a szöveget levegősebbre veszed a jobb oldalon található eszközbeállítások dokkolható párbeszédablakban található betűtávolság növelésével. Én most ezt 10-re állítottam.



5 Most már csak az előzőekhez hasonló módon vízszintesen középre kell rendezni a szöveget, majd a **mozgatóeszköz** kiválasztása után a kurzormozgató nyilakkal függőlegesen a helyére tolni.

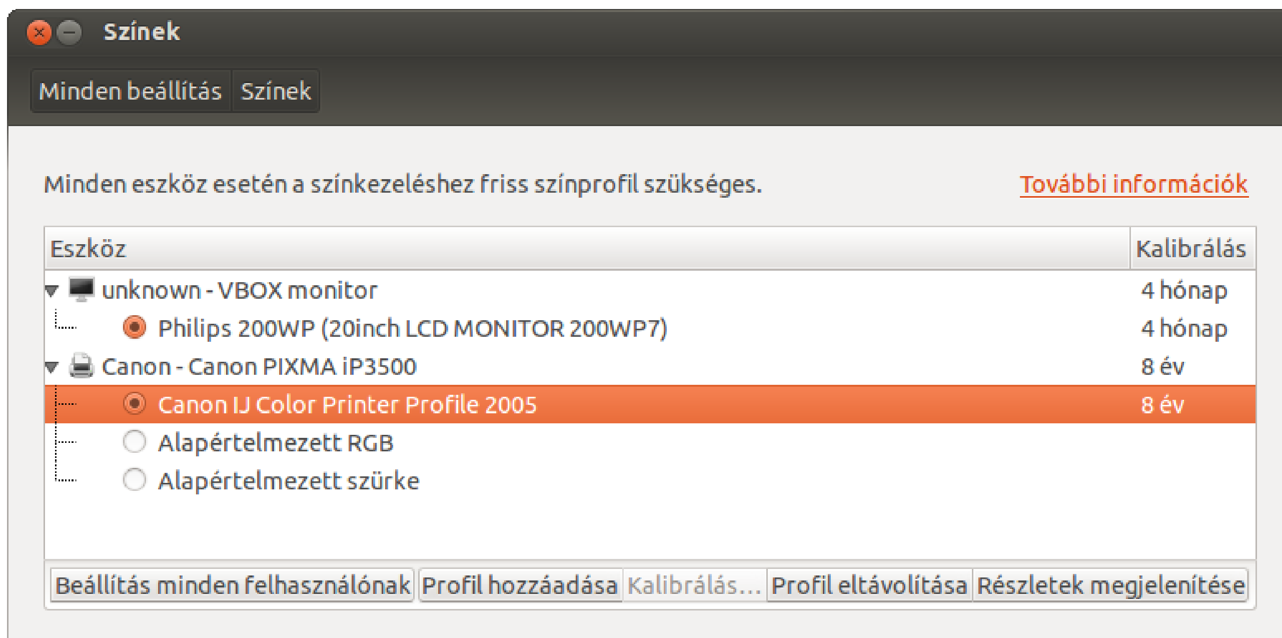


6 Itt az idő, hogy beállítsd a megfelelő nyomtatóprofilt a **Szerkesztés ▸ Beállítások** menüpont kiválasztása után megnyíló párbeszédablak **Színkezelés** fülén. Ugye emlékszel, hogy minden nyomtató és papír pároshoz tartozik egy nyomtatóprofil, amit a nyomtató vagy a papír gyártója már elkészített, és neked csak annyi a dolgod, hogy ezeket letöltöd, és elteszed egy mappába, és amikor nyomtatni akarsz, kiválasztod a megfelelőt. Ha nincs ilyen, próbálkozhatsz az általános profillal, amennyiben kaptál ilyet a nyomtatódhoz. Most a színkezelésnél leírt módon megnézheted, hogy fog kinézni a nyomatod az adott feltételek mellett.



7 Igen ám, de magának a nyomtató meghajtójának is meg kell mondani, hogy melyik profilt használja az adott nyomtatáshoz, és ez minden rendszeren máshogy megy, ezért most következik egy kis elágazás…

7 *(Ubuntu Linuxon)* a Beállításokat a **Rendszerbeállítások ▸ Színek panelen** találjuk. Ezen a panelen adhatunk hozzá a rendszerhez színprofilokat, és itt választhatjuk ki, hogy melyik beállítást szeretnénk használni az adott eszközön.



7 *(Windows rendszer esetén)* a megfelelő beállításokat a **Control Panel ▸ Colour Management** beállítóablakon találjuk. Itt ki kell választani a eszközök közül a nyomtatónkat, majd a profilok közül azt, amelyiket használni szeretnénk.

Colour Management

Devices | All Profiles | Advanced

Device: Printer: Canon iP3500 series

Use my settings for this device

Identify monitors

Profile selection: Automatic (Recommended)

Profiles associated with this device:

Name	File name
ICC Profiles	
Canon IJ Color Printer Profile 2005	CNBJPRN3.ICM
Canon iP3500 series GL3	CNB8VMC0.ICM
Canon iP3500 series GL2	CNB8VMB0.ICM
Canon iP3500 series SP3	CNB8VEC0.ICM
Canon iP3500 series SP2	CNB8VEB0.ICM
Canon iP3500 series MP2	CNB8VDB0.ICM
Canon iP3500 series PR2	CNB8VCB0.ICM
Canon iP3500 series PR1	CNB8VCA0.ICM

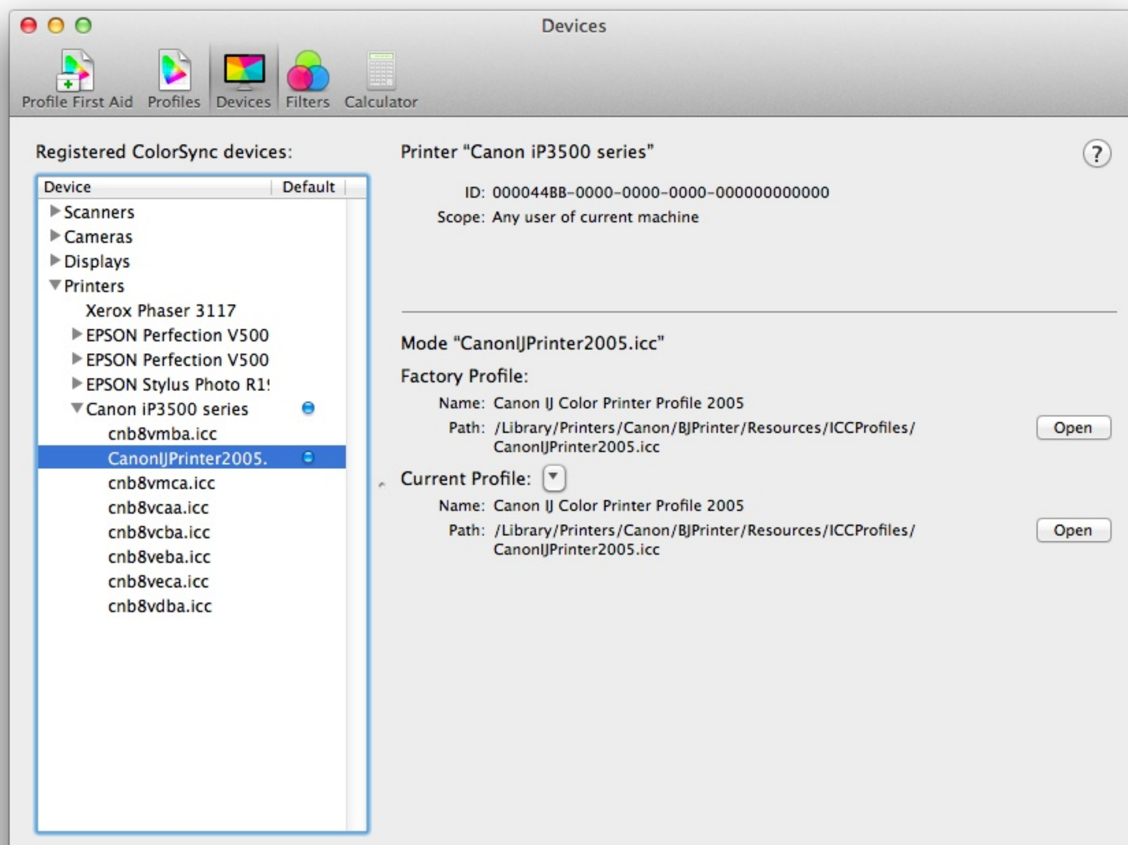
Add... Remove Set as Default Profile

Understanding colour management settings

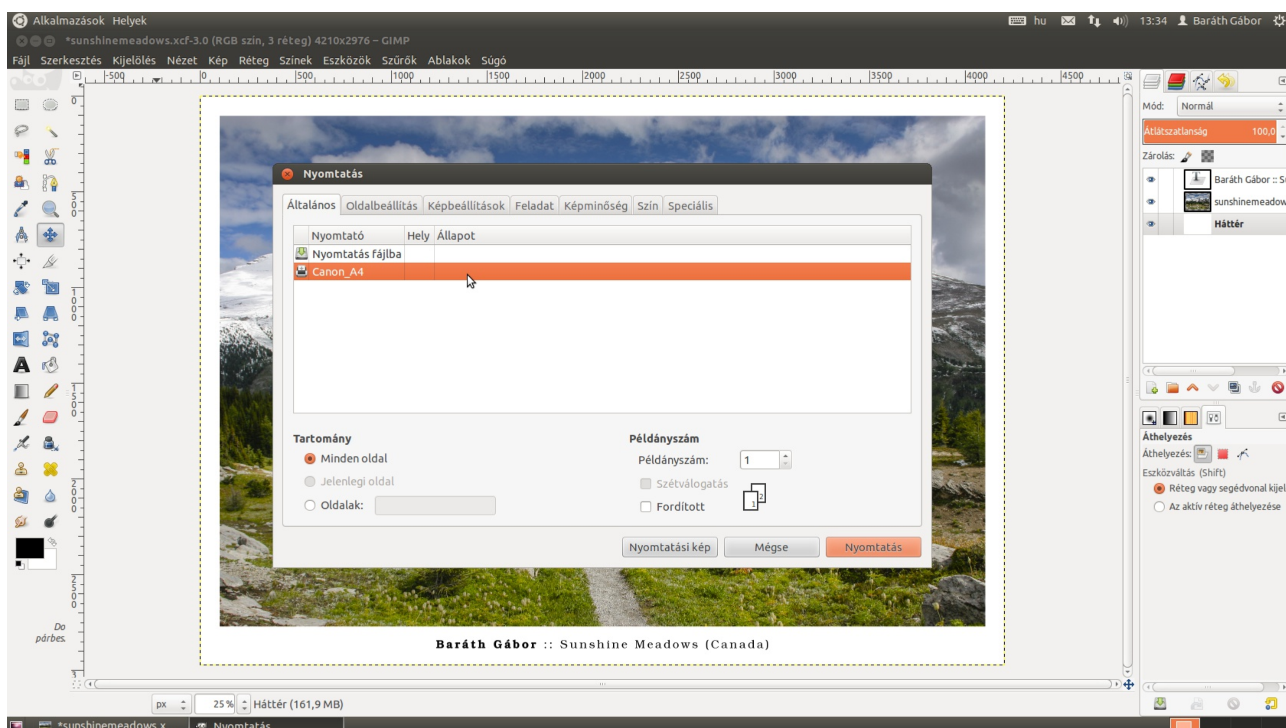
Profiles

Close

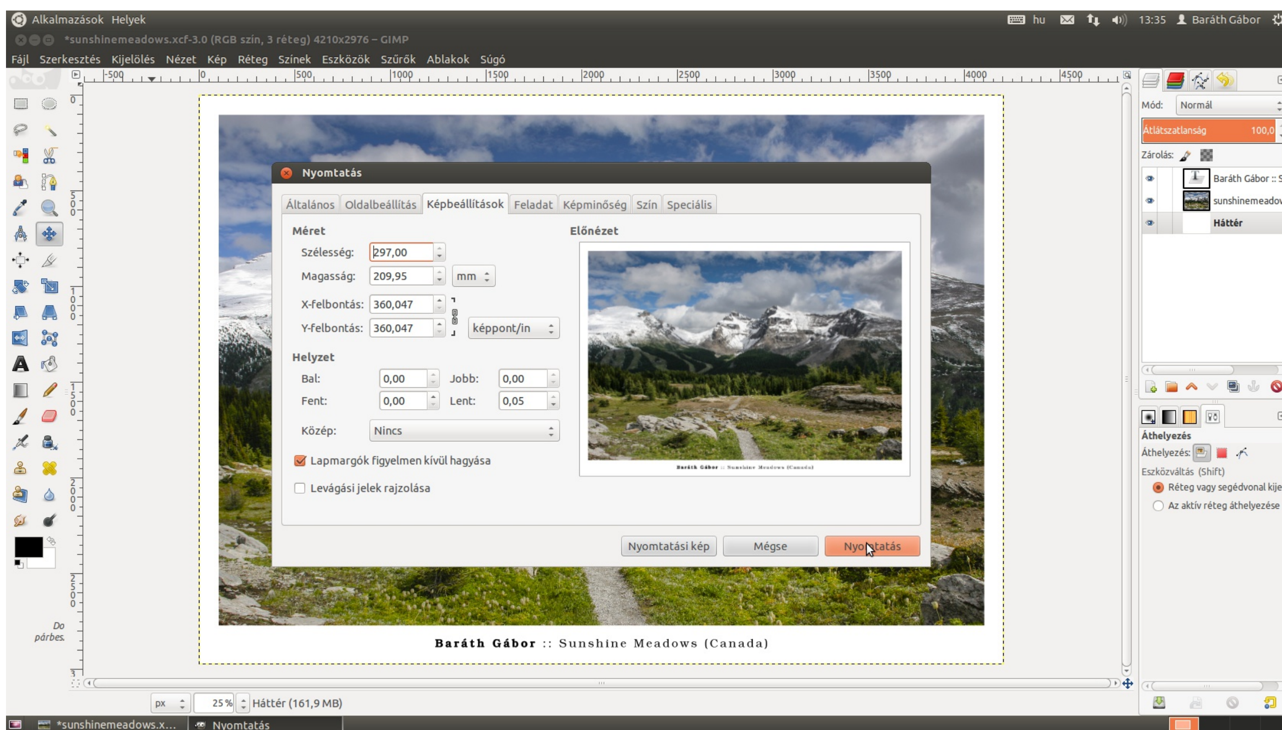
7 *(Mac OS X rendszeren)* a ColorSync Utility Devices fülén állíthatjuk be az adott nyomtatóhoz tartozó alapértelmezett színprofilt.



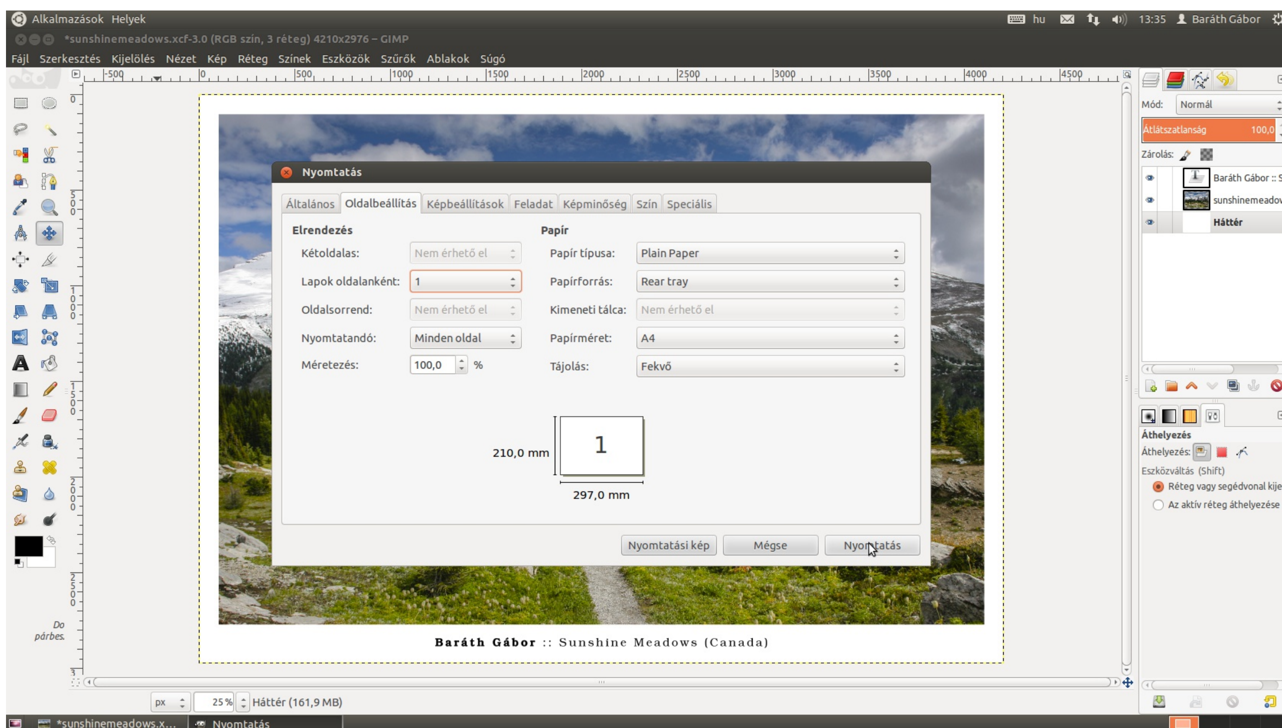
8 Üsd le a Ctrl + P gyorsbillentyűt, vagy válaszd a **Fájl ▸ Nyomtatás** menüpontot, és a megjelenő ablakban az **Általános** fülön válaszd ki a nyomtatót! Én most a *Canon_A4* nevű színes tintasugaras nyomtatót választottam.



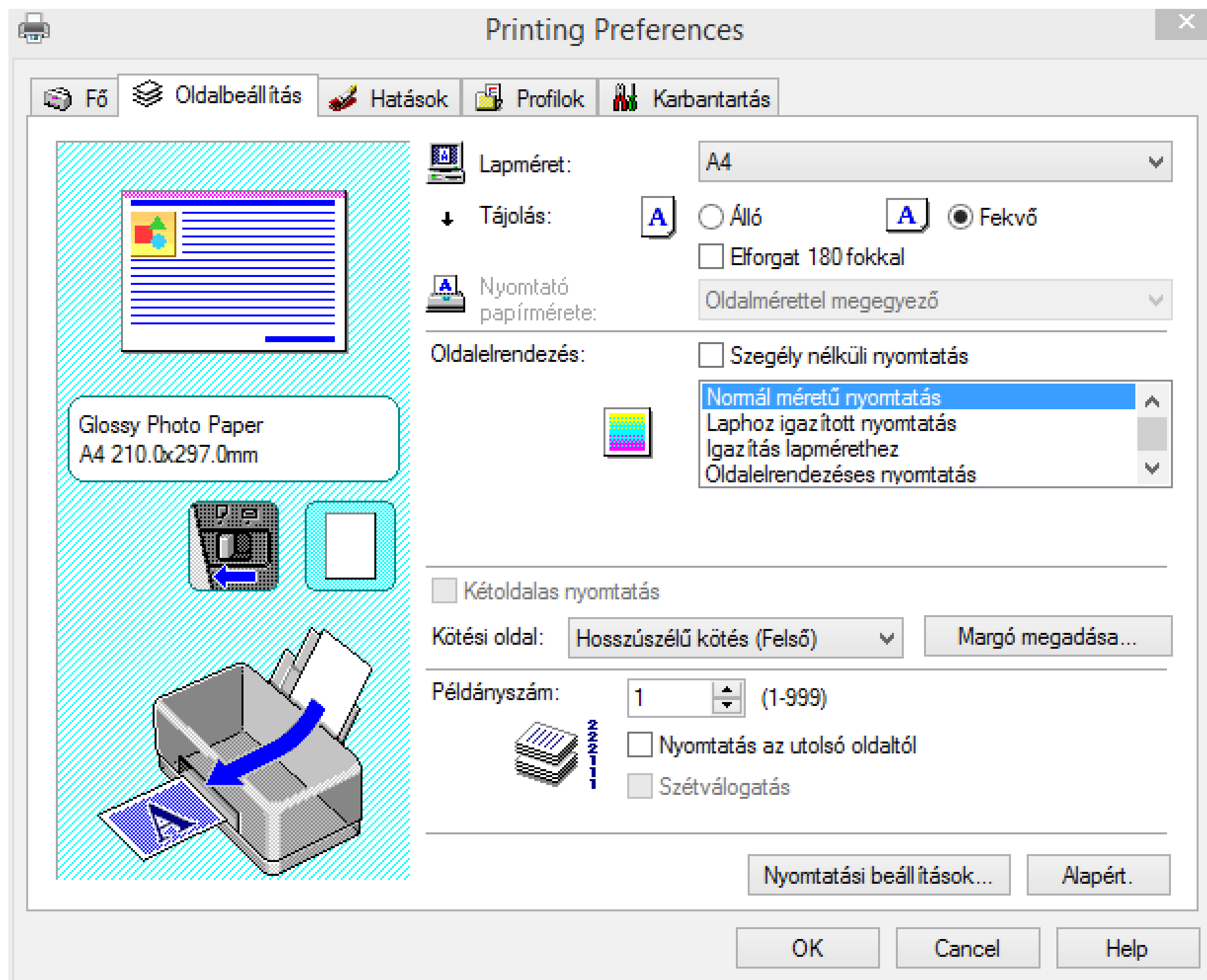
9 Kattints át a Képbeállítások fülre és ellenőrizd, hogy a **Szélesség** és **Magasság** értékek a maximumon, a margók pedig minimumon állnak! Elképzelhető, hogy kerekítési problémák miatt – mint ebben az esetben is – marad pár századmilliméter margó, de ezzel nem kell törődni! Ha bőségesen ráhagytál margót a képen – ahogy most én is –, kattintsd be a **Lapmargók figyelmen kívül hagyása** jelölőnégyzetet, így a teljes lapra fogsz nyomtatni! Azok a részek, amelyekre a nyomtató nem lenne képes nyomtatni, úgyis a fehér részre fognak esni, tehát nem kell foglalkoznunk vele.



10 Nos, itt kezd kissé eldurvulni a dolog, mert Windowson és a különféle nyomtatóknál ezek a beállítások teljesen máshol vannak, ezért most megnézzük Linuxon, mi a helyzet (szerencsére Mac OS X-en nagyon hasonló), és aztán majd megpróbállak megfelelő helyre navigálni, ha Windows rendszert használsz. Az **Oldalbeállítások**nál többek között be kell állítani, hogy milyen papírt fogsz használni, mekkora méretben és milyen tájolásban szeretnél nyomtatni. A következő képen egyszerű A4-es nyomtatópapírt – *Plain Paper* – állítottam be fekvő tájolásban, de pl. fényes fotópapír esetén *Glossy Photo Paper*, vagy hasonló nevű típust érdemes választani (az utolsó képen ez került beállításra).



10 *(Windows esetén)* a többi beállítást a nyomtatóbeállítások panelen kell keresnünk. Az, hogy pontosan hol és milyen beállítások vannak, minden egyes nyomtató meghajtó esetén más és más, ezért érdemes a nyomtató használati útmutatóját elolvasni. Jelen Canon nyomtató esetén a **Fő** és **Oldalbeállítás** fülön vannak az érdekes beállítások.



6.2. TÖBB FOTÓ NYOMTATÁSA EGY OLDALRA

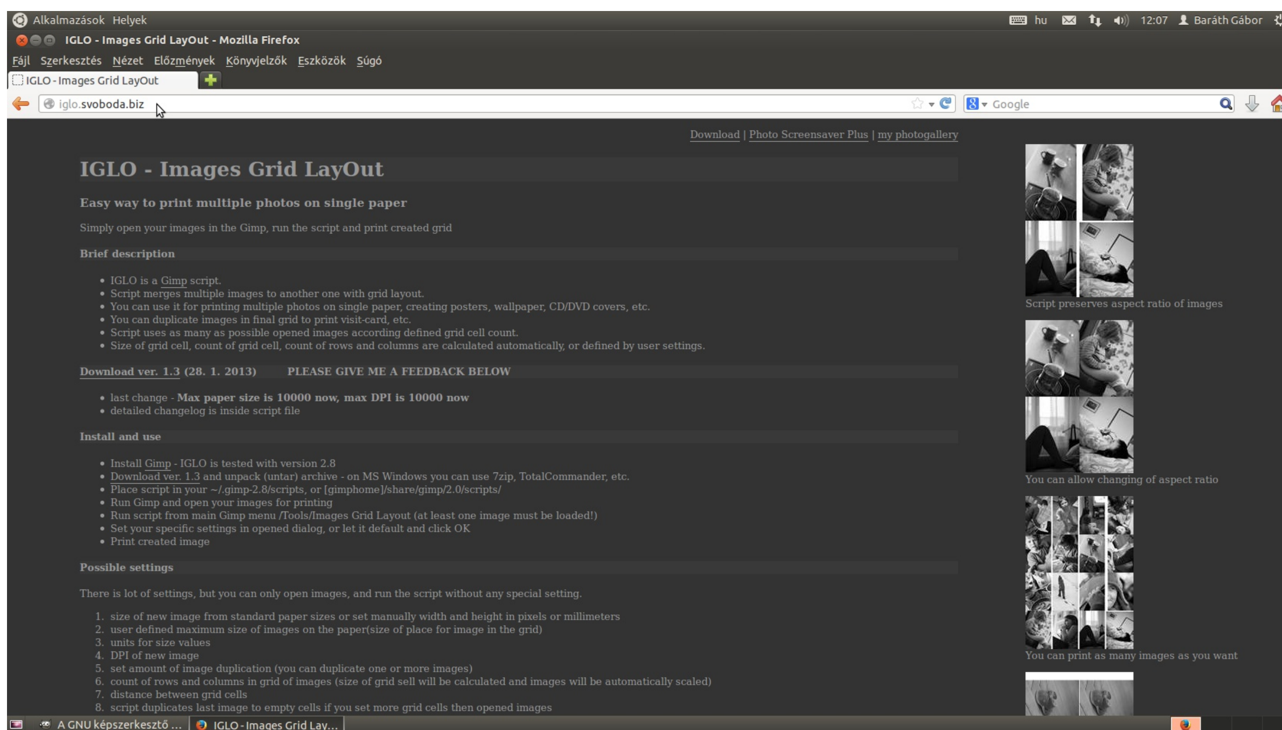
Most hasonlóan az előző fejezethez, megszerkesztenünk egy teljes A4-es oldalt, és kinyomtatjuk, csak éppen most több képet helyezünk el rajta. Ezt megtehetnénk úgy is, hogy a fotókat amiket az oldalra fel szeretnénk tenni egyesével átméretezzük és külön rétegeken elhelyezzük a papíron, de ez meglehetősen munkás ezért ezt egy scripre fogjuk bízni, így csak pár beállítás és már kész is van a nyomtatandó oldal.

1 Először is töltsük le az IGLO nevű parancsfájlt a http://iglo.svoboda.biz weboldalról, és helyezzük el a megfelelő mappában, ami:

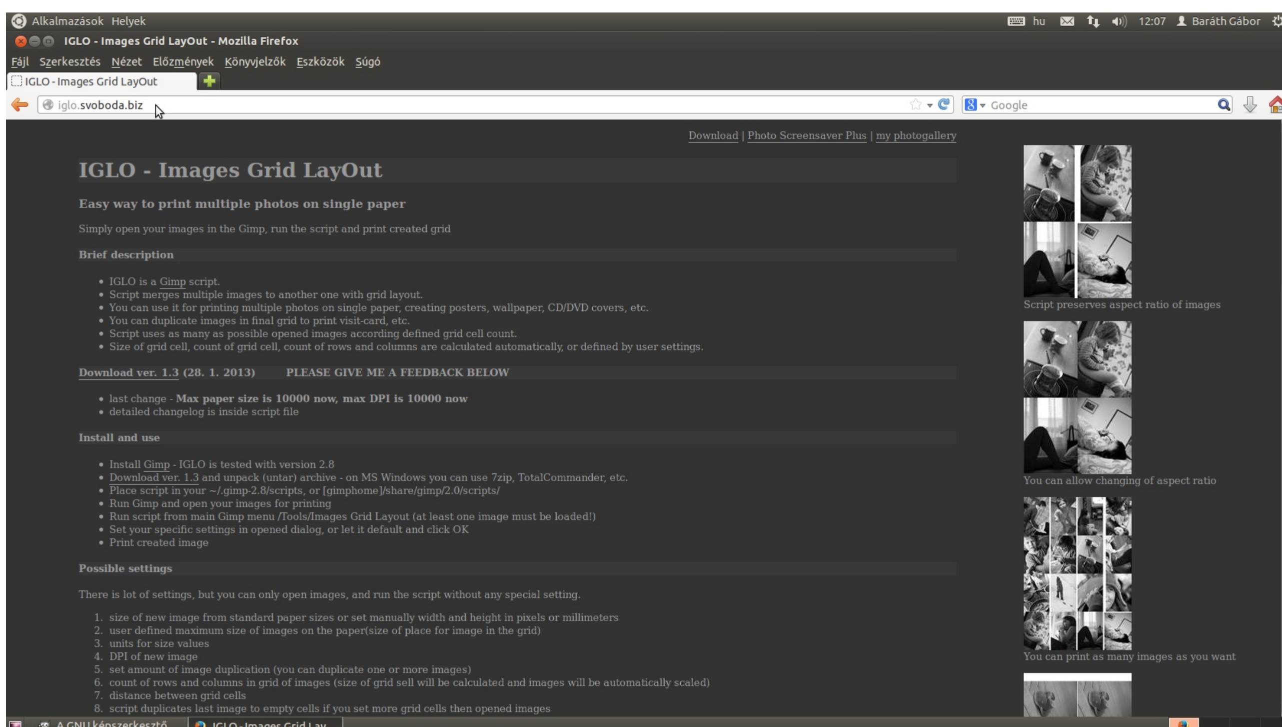
a) **Linux** operációs rendszeren a felhasználó könyvtárában a .gimp-[verziószám]/scripts;

b) **Windows** esetén C:\Program Files\GIMP-[verziószám]\share\gimp\2.0\scripts ;

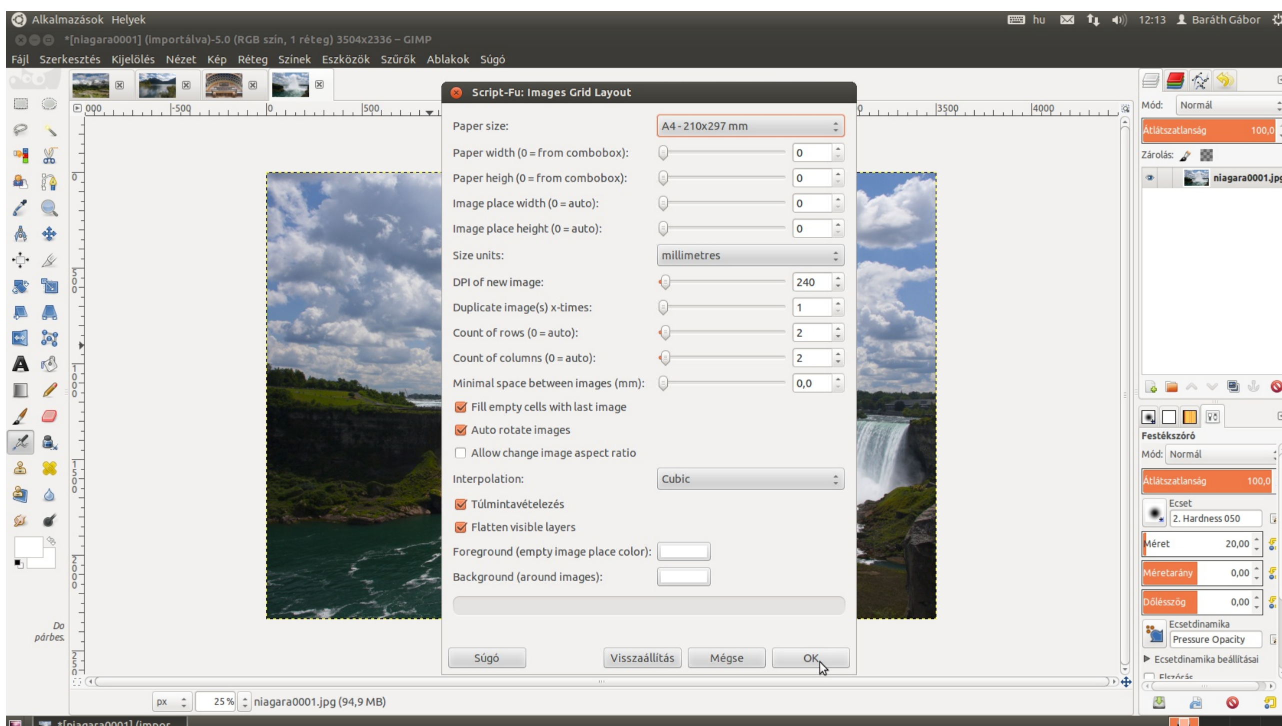
c) **Mac OS X**-en pedig a GIMP.app-on belül a Resources :: share :: gimp :: [verziószám] :: scripts mappában található.



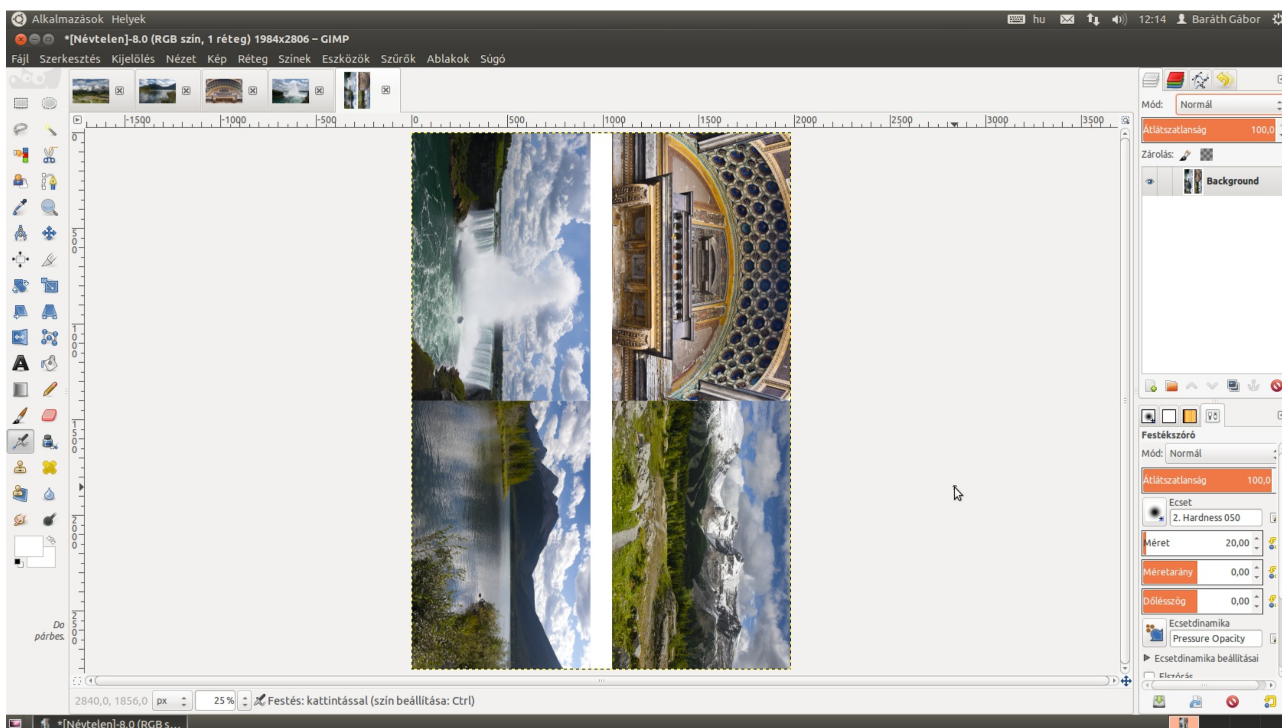
2 A GIMP újraindítása után a **Fájl ▸ Megnyitás** menüponttal nyisd meg a fotókat, amelyeket ki szeretnél nyomtatni! Ha időt szeretnél spórolni, elárulom, hogy a megjelenő párbeszédablakban több fájlt is kiválaszthatsz, ha az egérkattintással egy időben nyomva tartod a ⇧ vagy a Ctrl billentyűt. A ⇧ segítségével egész tartományt, a Ctrl segítségével pedig egyesével választhatsz ki fájlokat. Én most négy képet töltöttem be, mert ezeket szeretném egy lapon – nagyjából 10×15 cm-es méretben – kinyomtatni.



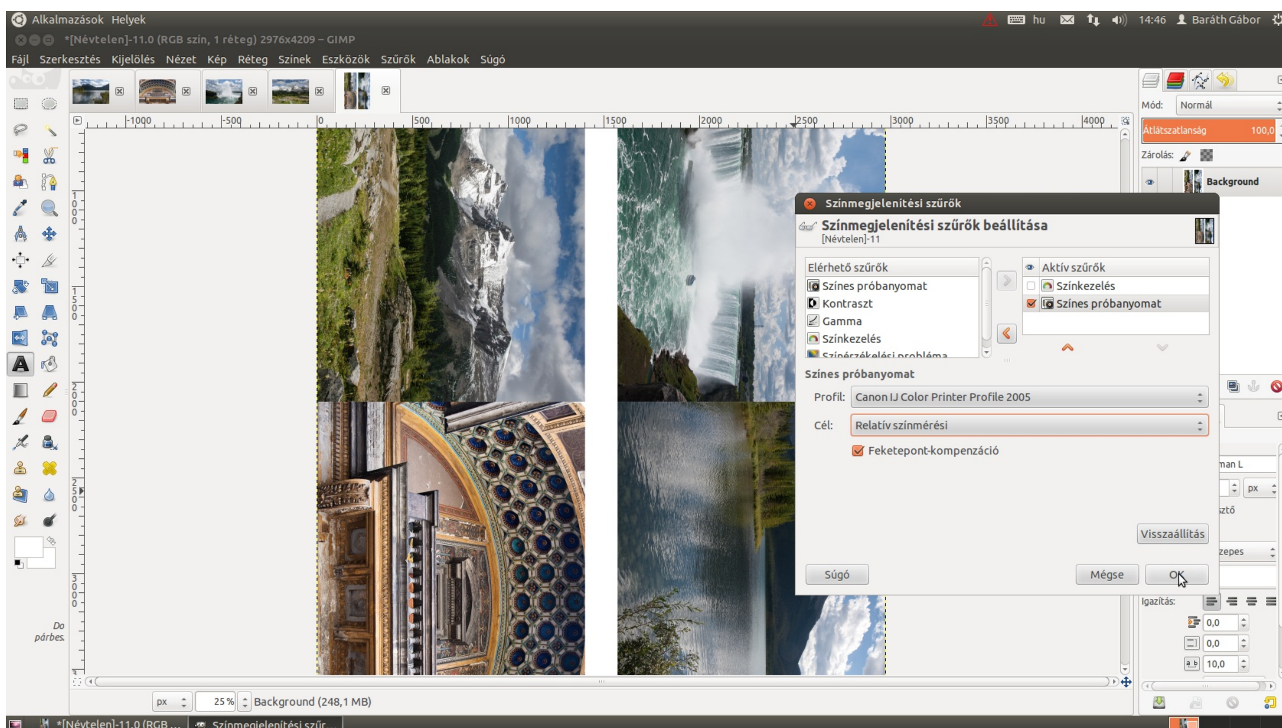
3 Nyisd meg az IGLO parancsfájl párbeszédablakát az **Eszközök ▸ Images Grid Layout** (képek rács elrendezés) menüpont kiválasztásával, majd a **Paper Size** (papírméret) legördülőből válaszd a megfelelőt, ami most az *A4 – 210×297 mm*. Ezek után állítsd be a nyomat felbontását a **DPI of new image** (az új kép felbontása dpi-ben) csúszka segítségével. (Mivel ezek kicsi méretű nyomatok lesznek, semmiképp se legyen 240 dpi-nél kisebb a felbontás, de érdemes akár a 360 dpi-t is megfontolni, ha szuper nyomatot szeretnél.) Állítsd az **Interpolation** (interpoláció) értékét *Cubic*-ra, vagyis köbösre, majd nyomd meg az OK gombot!



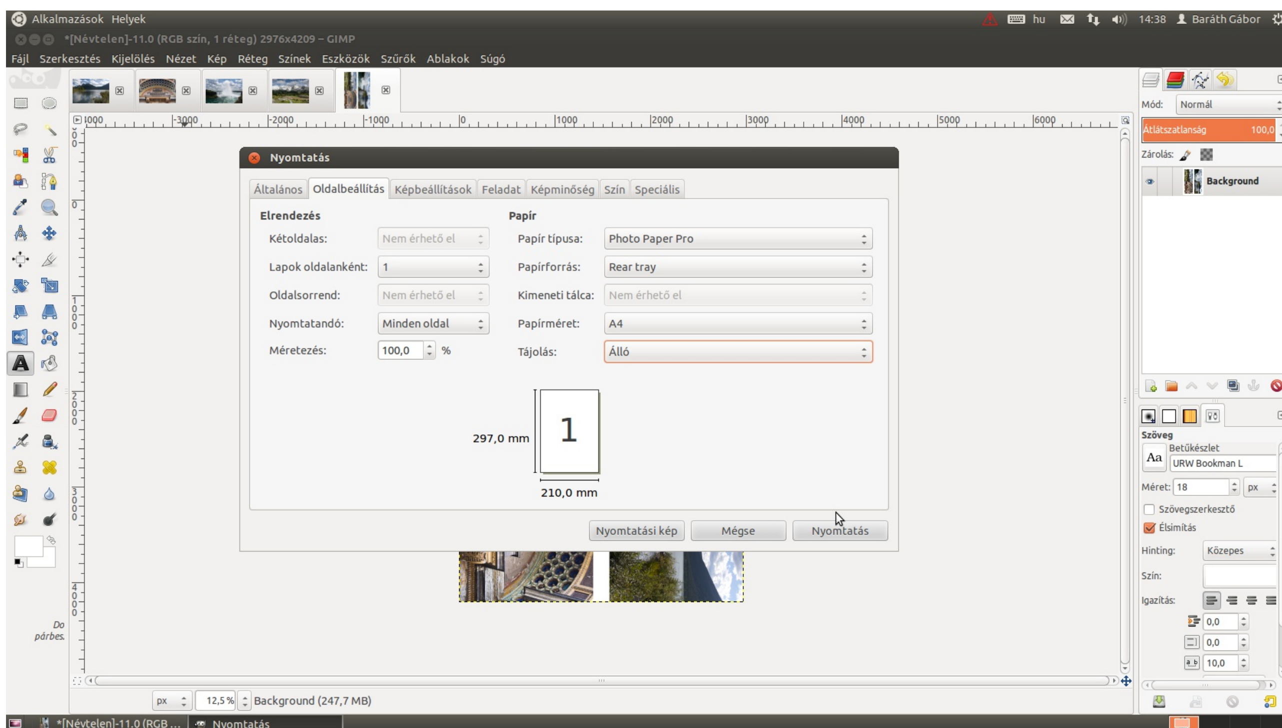
4 Ekkor a parancsfájl készít egy új dokumentumot, elkezdi átméretezni és elhelyezni a fotókat az új képen, majd kisvártatva elkészül a mű.



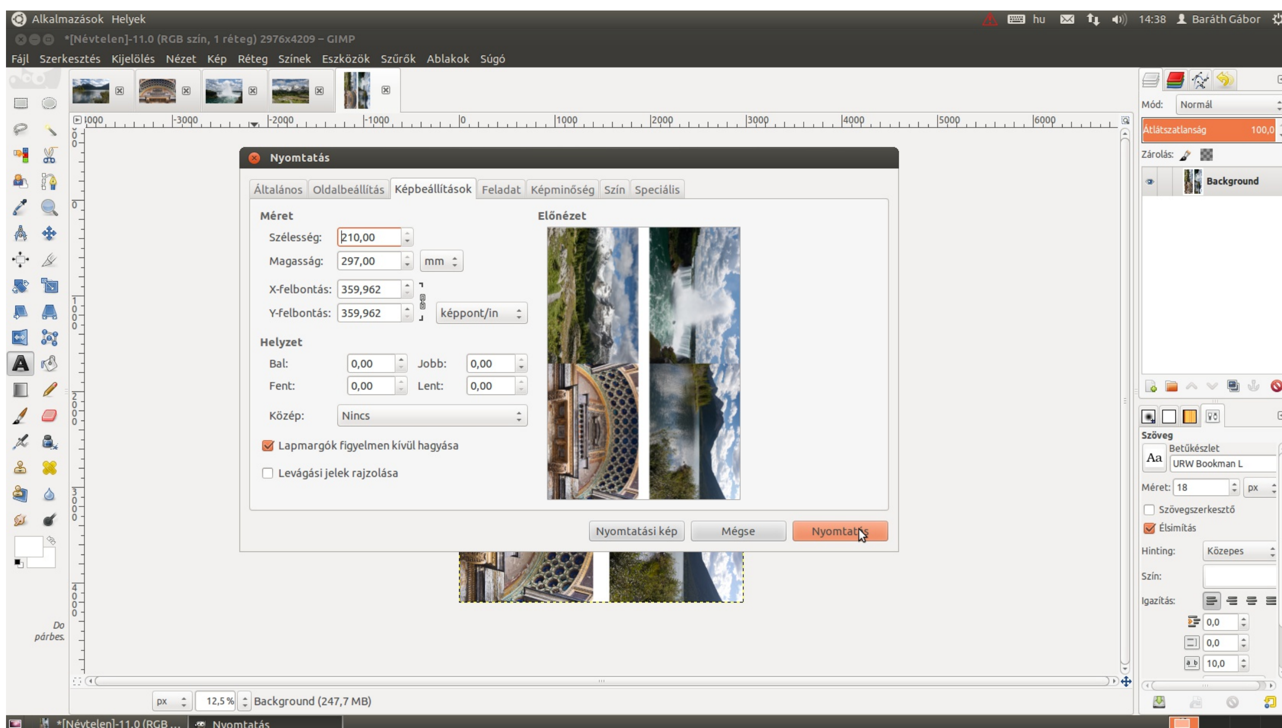
5 Most ellenőrizd, hogy fog kinézni a nyomat! Ehhez nem kell mást tenned, mint kiválasztani a **Nézet ▸ Képernyőszűrők...** menüpontot, és a megjelenő listában bal oldalon a **Színes próbanyomat** pontot, és a jobbra mutató nyíllal jelölt gombbal hozzáadni az Aktív szűrők listához. Állítsd be a **Profil** értékét a megfelelő papír-nyomtató páros profiljára, valamint a **Cél** listát **Érzékelési** vagy **Relatív színmérési** értékre, és ha kikapcsolod a **Színkezelés** szűrőt, megnézheted, hogy milyen színeket fogsz kapni nyomtatásban. Ha visszakapcsolod a **Színkezelés** szűrőt, ismét dolgozhatsz tovább.



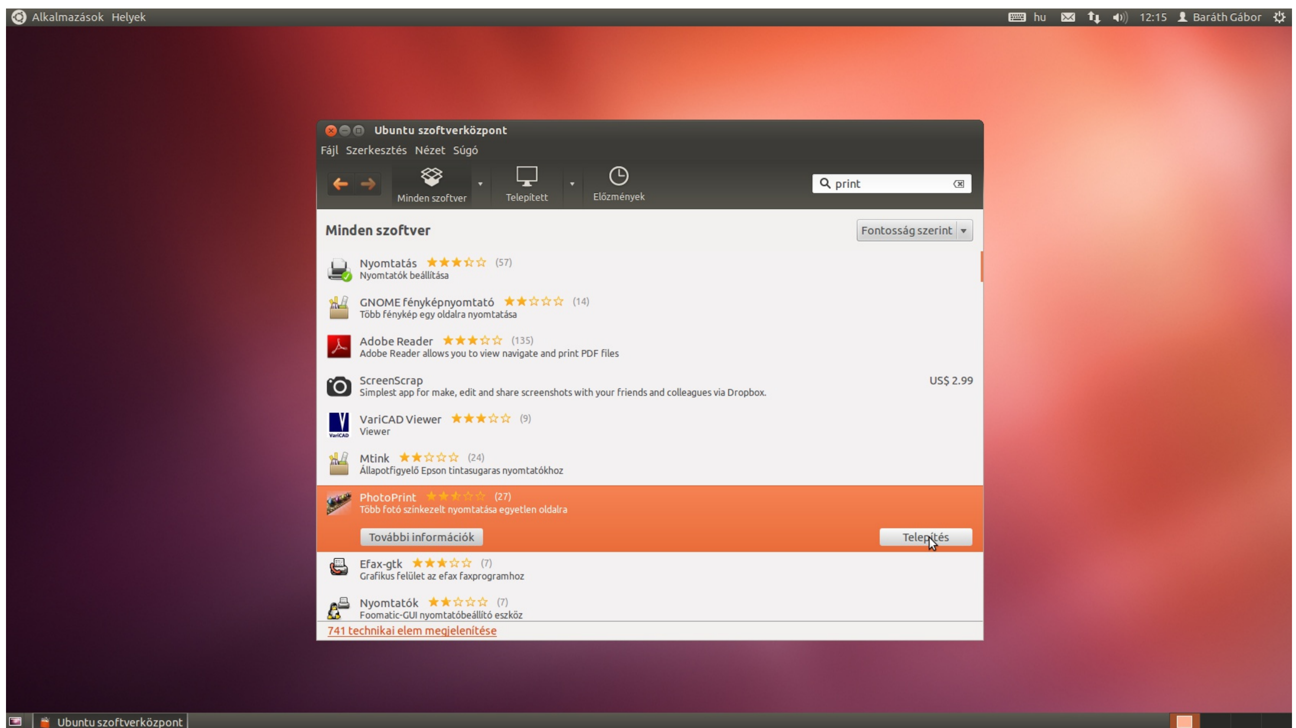
6 Válaszd ki a menüből a **Fájl ▸ Nyomtatás** pontot, majd az **Oldalbeállítások** fülön ellenőrizd, hogy a **Papírméret** és a **Kép tájolása** megfelelő-e, és állítsd be a papír típusát! Én minden nyomtatáskor végig szoktam nézni az összes – fontosabb – beállítási lehetőséget, mert sokszor ért már kellemetlen meglepetés, ami tekintve a tinta és papír árát, meglehetősen sokba is került.



7 Kattints a Képbeállítások fülre, és győződj meg róla, hogy a lapmargók figyelmen kívül hagyása be legyen kapcsolva (amennyiben olyan nyomtatód van, amely képes szegély nélküli nyomtatásra), majd a **Szélesség** és **Magasság** értékeket állítsd a beírómező után található felfelé mutató kis nyilacska hosszan tartó lenyomásával a maximumra, majd nyomd meg a **Nyomtatás** gombot!



Ha Linuxot használsz, érdemes egy pillantást vetni a PhotoPrint nevű programra, amely képes több fotót is különféle elrendezésben nyomtatásra előkészíteni.

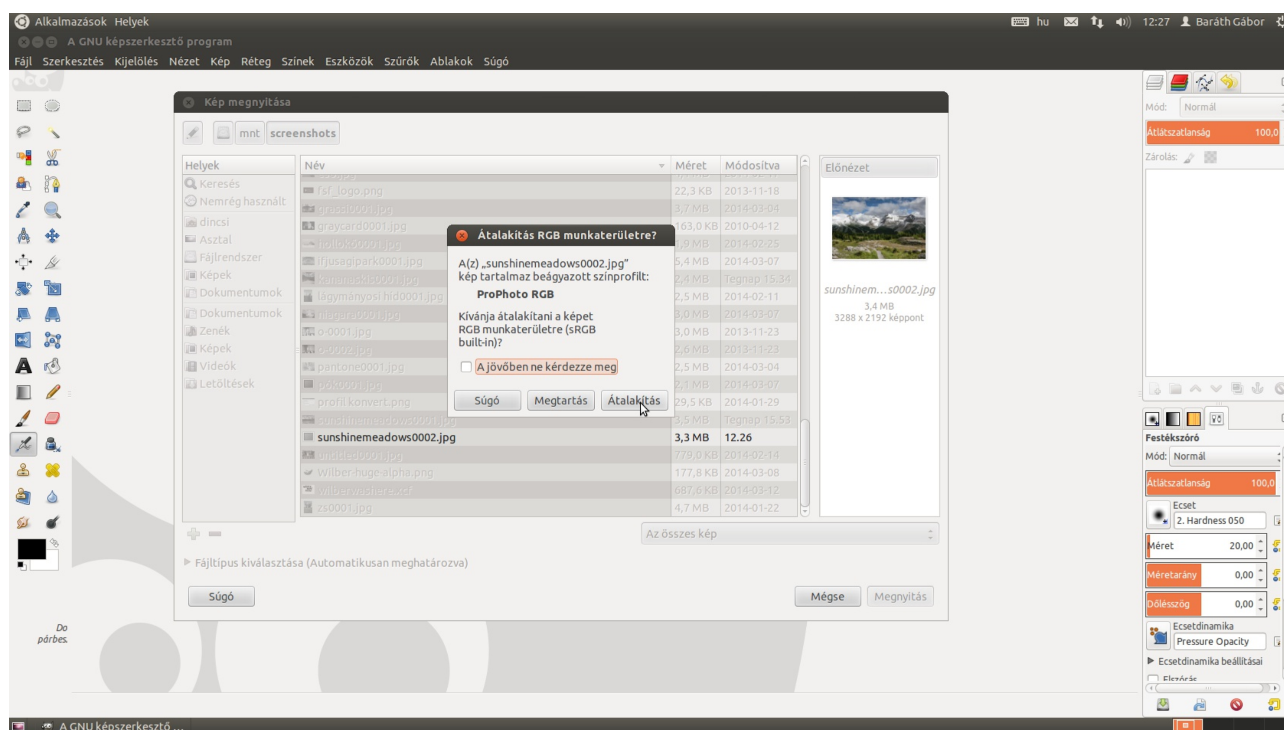

Alkalmazások Helyek
hu 12:15 Baráth Gábor
Ubuntu szoftverközpont
Fájl Szerkesztés Nézet Súgó
Minden szoftver
Telepített
Előzmények
print
Minden szoftver
Fontosság szerint
Nyomtatás (57)
Nyomtatók beállítása
GNOME fényképnyomtató (14)
Több fénykép egy oldalra nyomtatása
Adobe Reader (135)
Adobe Reader allows you to view navigate and print PDF files
ScreenScrap
Simplest app for make, edit and share screenshots with your friends and colleagues via Dropbox.
US$ 2.99
VariCAD Viewer (9)
Viewer
Mtink (24)
Állapotfigyelő Epson tintasugaras nyomtatókhoz
PhotoPrint (27)
Több fotó színkezelt nyomtatása egyetlen oldalra
További információk
Telepítés
Efax-gtk (7)
Grafikus felület az efax faxprogramhoz
Nyomtatók (7)
Foomatic-GUI nyomtatóbeállító eszköz
741 technikai elem megjelenítése
Ubuntu szoftverközpont

6.3. KÉPEK ELŐKÉSZÍTÉSE NYOMTATÁSRA

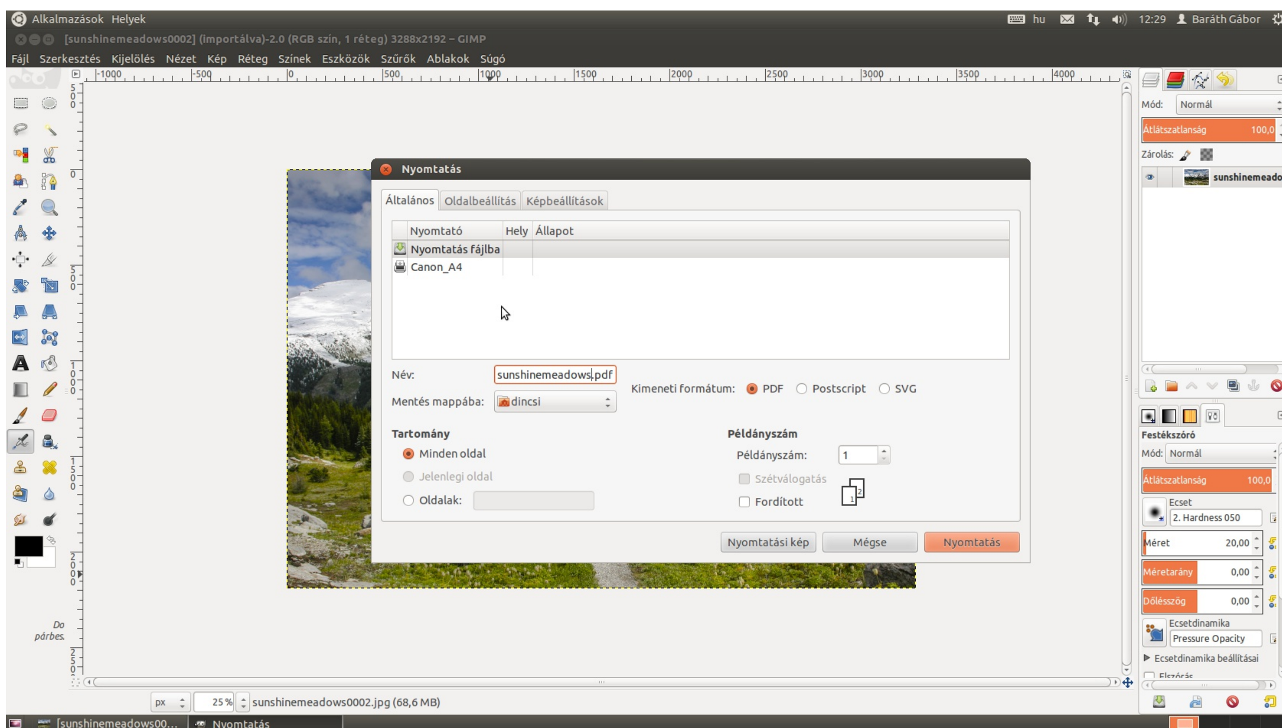
Az előzőekben az otthoni nyomtatót nyúztuk, de mi van akkor, ha nem otthon szeretnénk nyomtatni, mondjuk mert nincs nyomtatónk, vagy jobb minőségben, esetleg nagy méretben szeretnénk viszontlátni a munkánkat? Ilyenkor jön jól, hogy az Adobe kidolgozta a PDF (Portable Document Format) nevű formátumot, amelyet többek között éppen a nyomtatni való hurcolására fejlesztettek ki. A következő példában egyetlen fotót fogunk kinyomtatni mindenféle – az előző fejezetekben látott – hókusz-pókusz nélkül. Ez természetesen működik akkor is, ha nem PDF-be, hanem azonnal nyomtatóra szeretnéd küldeni a fényképet.

Linux és Mac OS X rendszer esetén

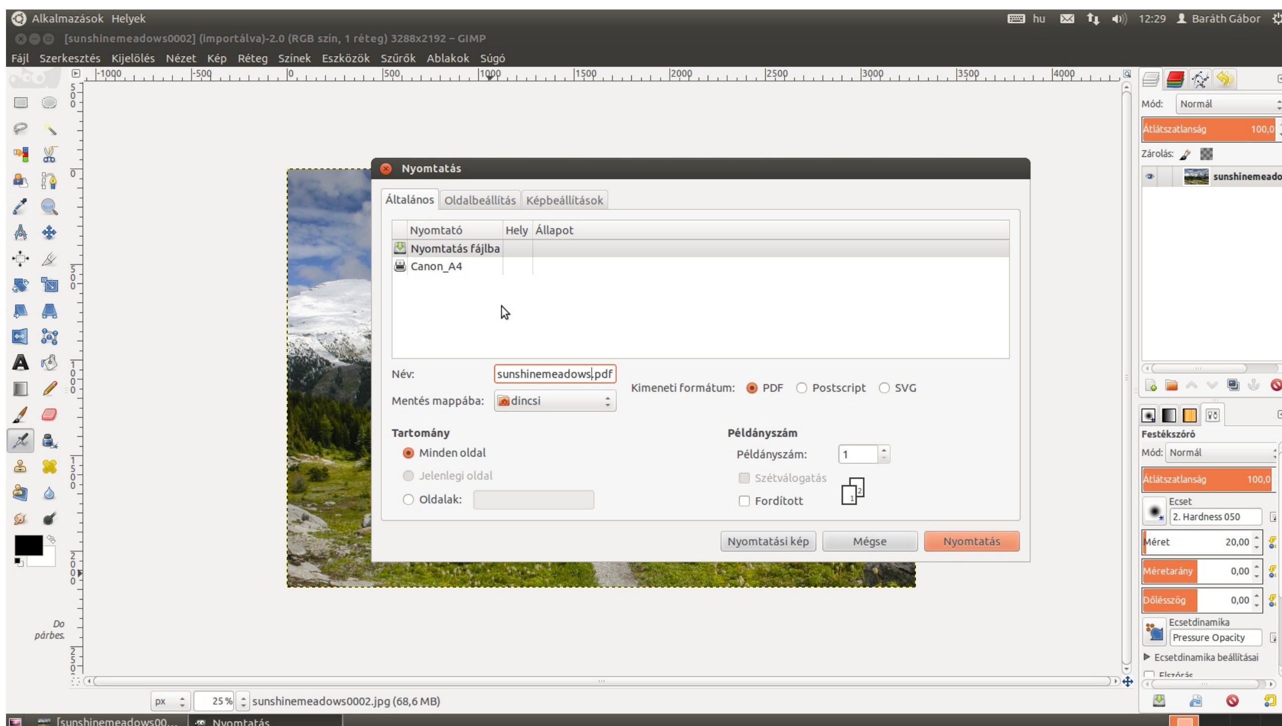
1 Nyisd meg a Ctrl+O gyorsbillentyű segítségével a nyomtatni kívánt képet! Bár a PDF formátumba be lehet ágyazni a kép színprofilját, hacsak nem vagy bizonyos abban, hogy a nyomda helyesen értelmezi a színprofilokat, érdemes sRGB profilra alakítani a fotót. Sok digitális nyomda eleve így kéri az állományokat, és így szinte biztos, hogy minden nyomtatón hozzávetőlegesen színhelyes képet fogunk kapni. Szóval nem kell mást tenned, mint a megjelenő ablakban az **Átalakítás** gombra bökni. (Ha nem jelenik meg ez az ablak, az azt jelenti, hogy a kép színprofilja eredetileg is sRGB volt, vagyis ilyen helyzetben sem kell aggódnod.)



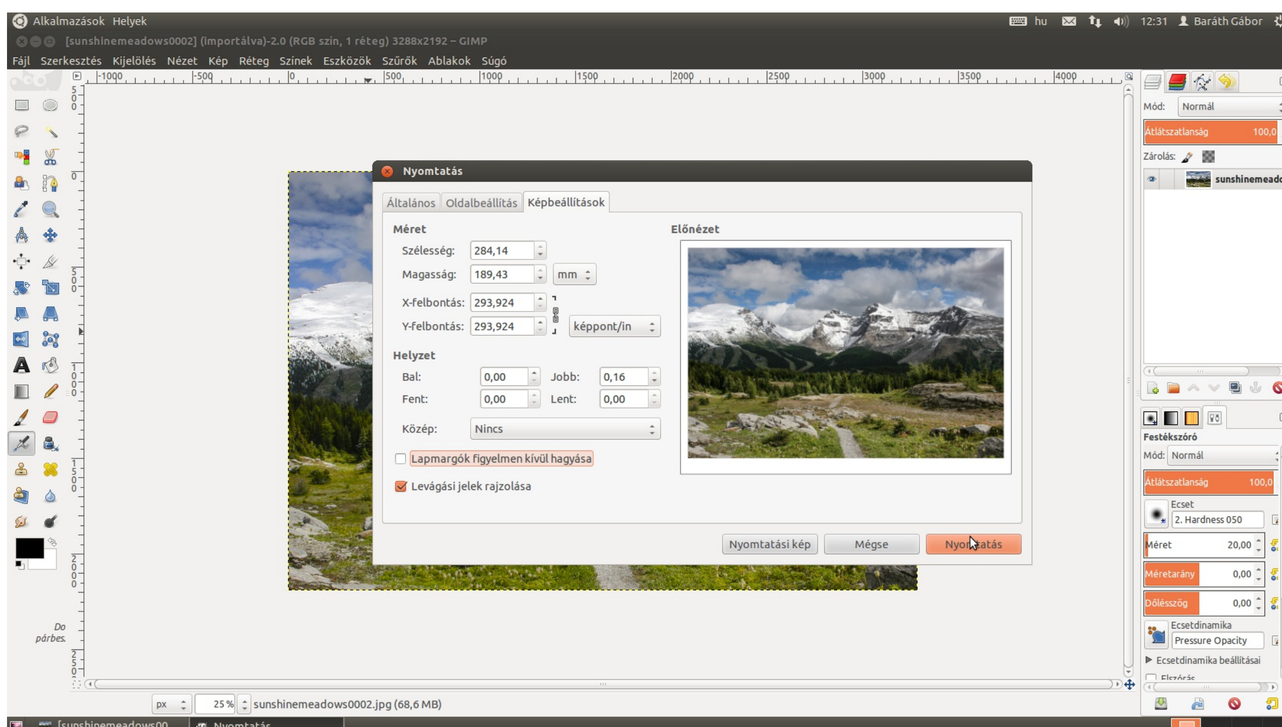
2 Üsd le a Ctrl+P gyorsbillentyűt, majd a megjelenő párbeszédablakban válaszd ki a **Nyomtatás fájlba** lehetőséget! Add meg a **Név** beírómezőben a fájl nevét, a **Mentés mappába** után pedig válaszd ki, hogy melyik mappába szeretnéd tenni a fájlt! Ellenőrizd, hogy a **Kimeneti formátum** PDF-re legyen állítva, majd kattints az **Oldalbeállítások** fülre!



3 Ez a már megszokott oldalbeállítások fül, azzal különbséggel, hogy pár dolgot nem lehet beállítani rajta, mint például a papír minőségét, hiszen fájlba fogunk nyomtatni. Állítsd be a **Papírméretet** és a **Tájolást** a megfelelő értékre, és hogy egy lapot szeretnél egy oldalra nyomtatni!



4 Kattints a **Képbeállítások** fülre, és állítsd be a kép szélességének és magasságának a kívánt értékeket a **Szélesség** és **Magasság** beírómező segítségével! Én most az elérhető maximális méretű képet raktam a papírra, de te tehetsz kisebbet is, ha szeretnél. Ilyenkor a **Helyzet** alatt található beírómezőkkel vezérelheted a margók értékét, vagy a **Közép** legördülőből kiválaszthatod, hogy függőlegesen, vízszintesen, vagy mindkét irányban középre szeretnéd rendezni a fotót a papíron. Ezek után már csak meg kell nyomni a **Nyomtatás** gombot.

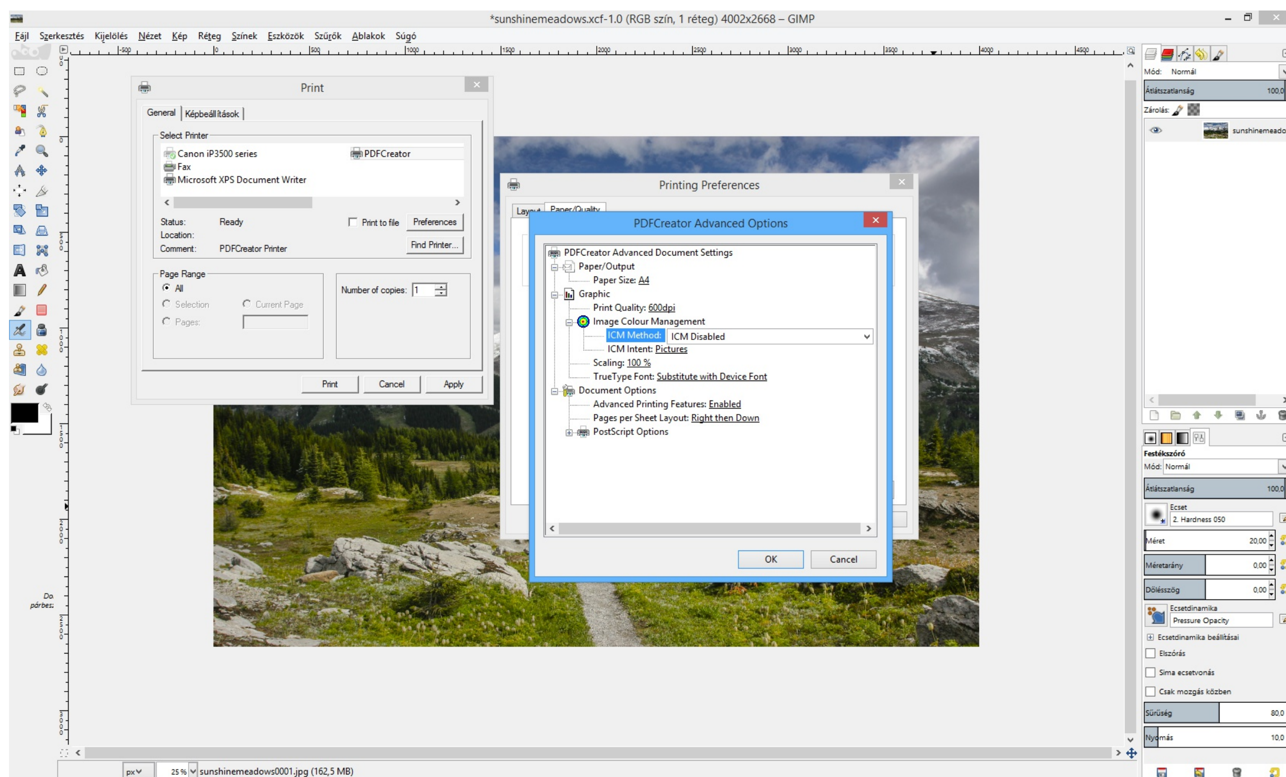


Ha Windows rendszert használsz

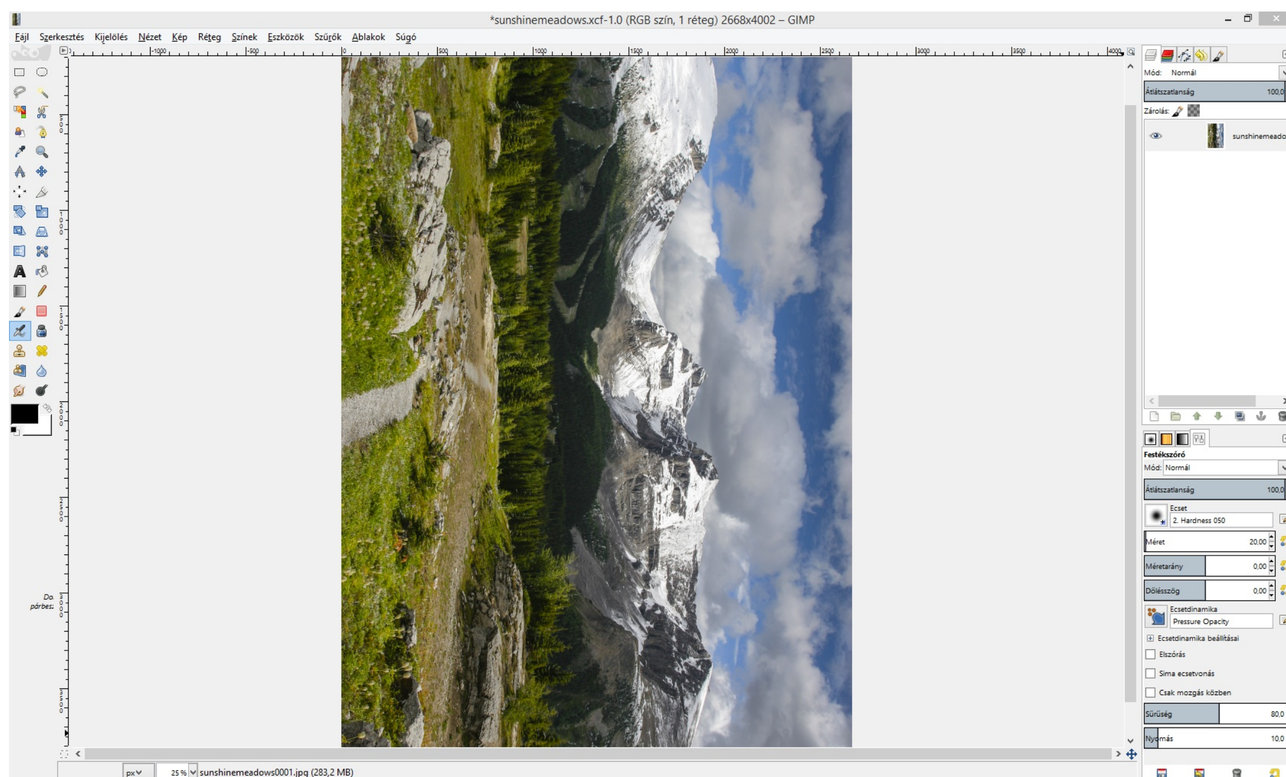
0 Mivel a Windows alapértelmezésként nem támogatja a PDF formátumba való nyomtatást, ezért szükségünk lesz egy programra, ami megteszi ezt. A PDFCreator gyakorlatilag egy windowsos nyomtatómeghajtó, amelynek a kimenete egy PDF állomány. A dologban az a zseniális, hogy ezzel a módszerrel nemcsak a GIMP, hanem minden program képes lesz PDF állományba nyomtatni. Nem kell mást tenni, mint letölteni a http://www.pdfforge.org címről, és telepíteni.

Figyelmeztetés: bár a program a szabad GhostScript szoftvercsomagon alapul, adware-t (reklámcélú eszköztárat) is tartalmaz, amelynek telepítését nem minden változatban lehet (egyszerűen) kikapcsolni (bővebben a Wikipédián)!

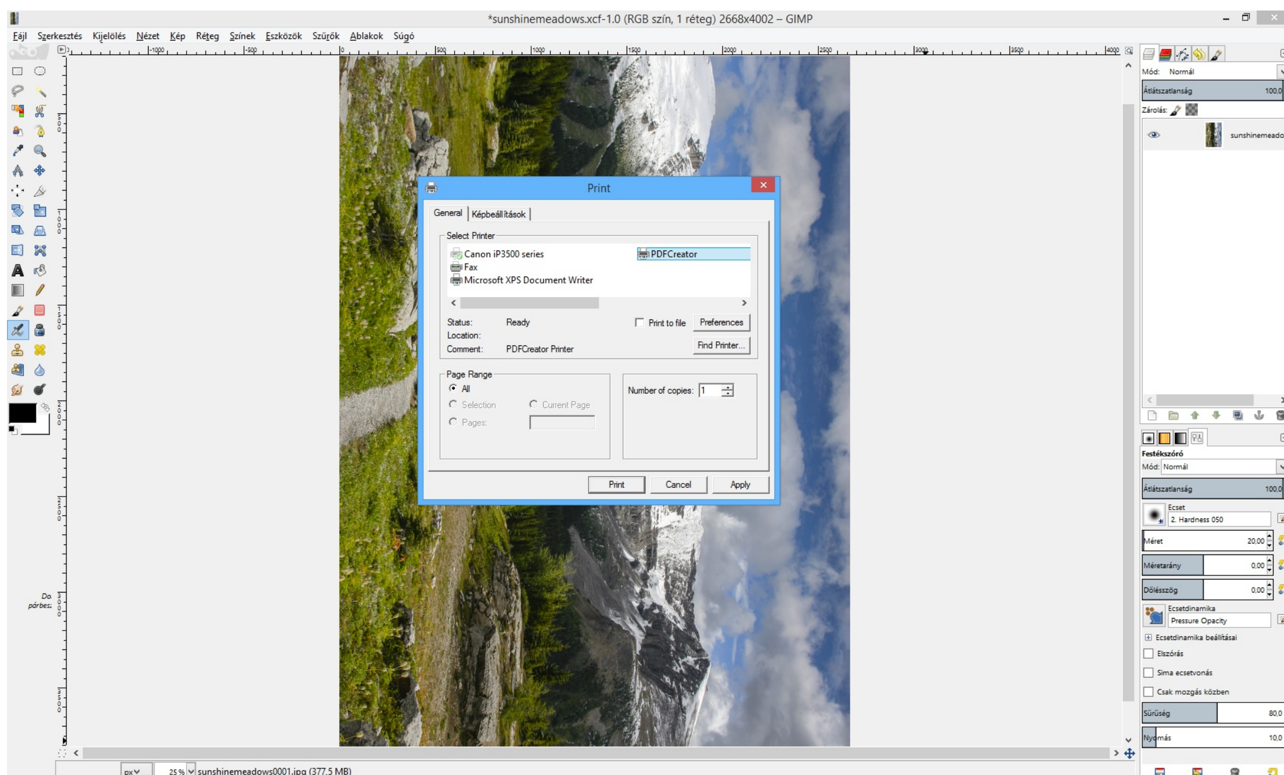
1 Nyisd meg a Ctrl+O segítségével a nyomtatni kívánt képet! Bár a PDF formátumba be lehet ágyazni a kép színprofilját, a PDFCreator alapértelmezés szerint nem teszi ezt meg, és mivel sok digitális nyomda eleve sRGB-ben kéri az állományokat, ezért javaslom, ha a betöltéskor a GIMP megkérdezi, a képet átalakítsa-e sRGB színprofilra, bökj az **Átalakítás** gombra!



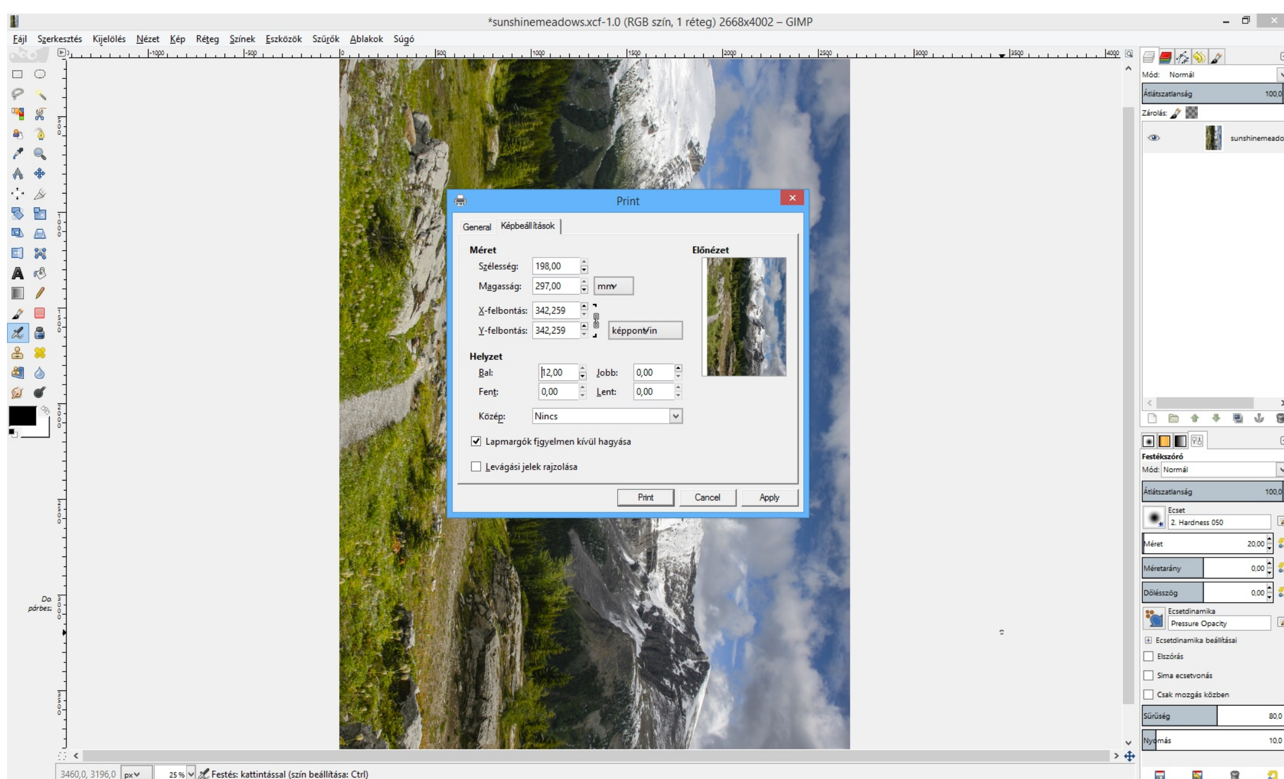
2 Sajnos nekem az a tapasztalatom, hogy a GIMP nyomtatási része és a PDFCreator a dokumentum tájolását illetően nem működik jól együtt, ezért most el fogjuk forgatni a fotót a **Kép ▸ Átalakítás ▸ Forgatás −90 fokkal** menüponttal. Így most a fotó orientációja épp megfelelő lesz a nyomtatáshoz.



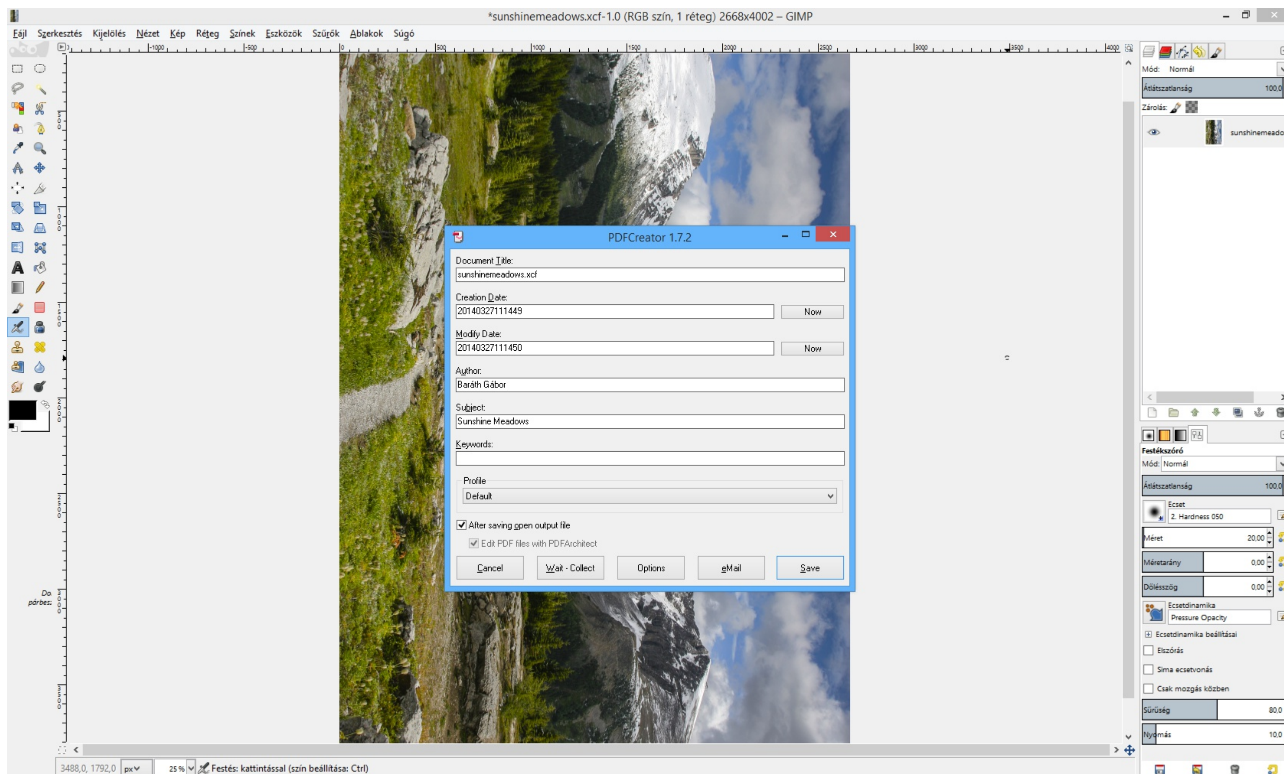
3 Üsd le a Ctrl + P gyorsbillentyűt, vagy válaszd ki a menüből a **Fájl ▸ Nyomtatás** menüpontot! Ha minden jól ment a PDFCreator telepítése körül, akkor látni fogsz a nyomtatók között egy *PDFCreator* nevűt. Válaszd ki!



4 Kattints a **Képbeállítások** fülre, és állítsd be a kép szélességének és magasságának a kívánt értéket a **Szélesség** és **Magasság** beírómező segítségével! Én most az elérhető maximális méretű képet raktam a papírra, úgy, hogy bekapcsoltam a **Lapmargók figyelmen kívül hagyása** jelölőnégyzetet. Ez azt jelenti, hogy csak olyan nyomtatón fogom tudni a teljes képet kinyomtatni, amely képes szegély nélküli nyomtatásra. Ha biztosra akarsz menni, hagyj kb. 10 mm margót a kép körül! Ehhez először is válaszd ki a **Közép** legördülő listából a *Mindkettő* értéket, majd bökdösd addig a **Szélesség** vagy a **Magasság** érték után látható nyilat, amíg a **Helyzet** értékei mind legalább 10 mm körüliek leszek. Most már csak a **Nyomtatás** gombot kell megnyomni.



5 A **Nyomtatás** gomb megnyomása után kapsz egy beállítóablakot, amelyen – ha szeretnéd megváltoztatni mondjuk a szerzőt – átírhatod az alapértékeket, aztán a **Save** gombra kattintva elmentheted a PDF állományodat. A megjelenő mentési ablakban be kell állítani az állomány nevét, és ki kell választanod a mappát, a **Save** gombra kattintani, és már kész is vagy! Ha az **After saving open output file** jelölőnégyzet be van kapcsolva, a mentés után a PDFCreator meg is nyitja a PDF állományt, hogy ellenőrizni tudd, hogyan sikerült a mentés.





FÜGGELÉK

A függelék első fejezete a GIMP saját gyorsbillentyűit foglalja össze, második fejezete pedig bemutatja, hogyan lehet a GIMP-ben beállítani a már esetleg megszokott Photoshop gyorsbillentyűket.

7.1. FONTOSABB GYORSBILLENTYŰK

Súgó

Súgó	F1
Helyi súgó	⇧+F1

Eszköztár

Téglalap-kijelölési eszköz	R
Ellipszis-kijelölési eszköz	E
Szabadkézi kijelölőeszköz	F
„Varázspálca” kijelölőeszköz	U
Szín szerinti kijelölési eszköz	⇧+O
„Olló” kijelölőeszköz	I
Útvonal-eszköz	B
Színpipetta-eszköz	O
Áthelyezési eszköz	M
Vágóeszköz	⇧+C
Forgatási eszköz	⇧+R
Átméretezési eszköz	⇧+T
Nyírási eszköz	⇧+S
Perspektívaeszköz	⇧+P
Tükrözési eszköz	⇧+F
Szövegeszköz	T
Kitöltési eszköz	⇧+B
Színátmenet eszköz	L
„Ceruza” eszköz	N
„Ecset” eszköz	P
„Radír” eszköz	⇧+E
„Festékszóró” eszköz	A
„Tus” eszköz	K
Másolóeszköz	C
Elmosási és élesítési eszköz	V
Maszatolási eszköz	S
Fakítási és sötétítési eszköz	⇧+D
Színek megcserélése	X
Alapértelmezett színek visszaállítása	D

Fájl

Új...	Ctrl+N
Megnyitás...	Ctrl+O
Megnyitás rétegekként	Ctrl+Alt+O
Kép másolása	Ctrl+D
Legutóbbi megnyitása	Ctrl+1
2. legutóbbi megnyitása	Ctrl+2
3. legutóbbi megnyitása	Ctrl+3
4. legutóbbi megnyitása	Ctrl+4

5. legutóbbi megnyitása	Ctrl + 5
6. legutóbbi megnyitása	Ctrl + 6
7. legutóbbi megnyitása	Ctrl + 7
8. legutóbbi megnyitása	Ctrl + 8
9. legutóbbi megnyitása	Ctrl + 9
10. legutóbbi megnyitása	Ctrl + 0
Mentés	Ctrl + S
Mentés másként	Ctrl + ⇧ + S
Kép exportálása	Ctrl + ⇧ + E
Kilépés	Ctrl + Q

Párbeszédablakok

Rétegek	Ctrl + L
Ecsetek	Ctrl + ⇧ + B
Minták	Ctrl + ⇧ + P
Színátmenetek	Ctrl + G
Eszközbeállítások	Ctrl + ⇧ + T
Színpaletták	Ctrl + P
Ablak bezárása	Alt + F4
Következő vezérlőelemre ugrás	↹
Előző vezérlőelemre ugrás	⇧ + ↹
Érték beállítása	↵
Az aktuális gomb vagy lista aktiválása	Szóköz
Lapváltás egy többlapos párbeszédablakban	Ctrl + Alt +PgUp
Hely megnyitása...	⇧ + L
Mappa fel	Alt + ↑
Mappa le	Alt + ↓
Ugrás saját könyvtára	Alt + Home
Párbeszédablak bezárása	Esc

Nézet

Főmenü	F10
Helyzetérzékeny menü	⇧ + F10
Teljes képernyő	F11
Dokkablakok elrejtése	↹
Gyorsmaszk ki- és bekapcsolása	⇧ + Q
Nézet bezárása	Ctrl + W
Nagyítás	+ vagy Ctrl + egérgörgő
Kicsinyítés	- vagy Ctrl + egérgörgő
1:1 nézet	1
Ablak képre zsugorítása	Ctrl + J
Az ablak kitöltése	Ctrl + ⇧ + J
Vonalzó ki- és bekapcsolása	Ctrl + ⇧ + R
Segédvonalak ki- és bekapcsolása	Ctrl + ⇧ + T

Rétegek

A felette lévő réteg kiválasztása	PgUp
Az alatta lévő réteg kiválasztása	PgDn
Az első réteg kiválasztása	Home
Az utolsó réteg kiválasztása	End
Látható rétegek összefésülése	Ctrl + M
Új réteg	Ctrl + ⇧ + N
Réteg kétszerezése	Ctrl + ⇧ + D

Szerkesztés

Visszavonás	Ctrl + Z
Újra	Ctrl + Y
Másolás	Ctrl + C
Kivágás	Ctrl + X
Látható másolása	Ctrl + ⇧ + C
Beillesztés új képként	Ctrl + ⇧ + V
Beillesztés	Ctrl + V
Kitöltés előtérszínnel	Ctrl + ,
Kitöltés háttérszínnel	Ctrl + .
Kitöltés mintával	Ctrl + :

Kijelölés

Kijelölés megjelenítésének ki- és bekapcsolása	Ctrl + T
Mindent	Ctrl + A
Semmit	Ctrl + ⇧ + A
Invertálás	Ctrl + I
Lebegő	Ctrl + ⇧ + L
Útvonal alapján	⇧ + V

Szűrők

Utolsó ismétlése	Ctrl + F
Utolsó megjelenítése	Ctrl + ⇧ + F

7.2. GYORSBILLENTYŰK PHOTOSHOP FELHASZNÁLÓKNAK

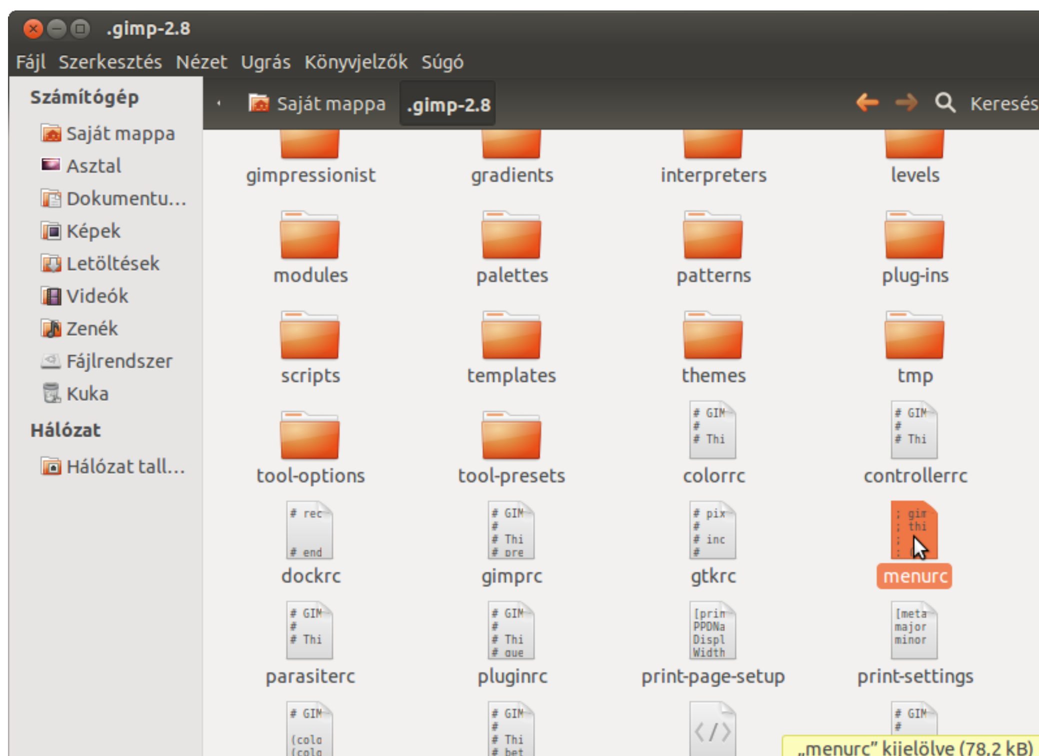
Ha huzamosabb ideig használtad az Adobe Photoshopot, valószínűleg hozzászoktál egy sor dologhoz, amely nem pont ugyanúgy működik GIMP-ben. Ezeknek a nagy többsége azonban könnyen be- és átállítható, hogy jobban a kezedhez simuljon a program. Kezdjük először is a gyorsbillentyűk beállításával!

1 Szerencsére nem kell az összeset egyesével átdefiniálnod, mert az már megtették helyetted mások. Mindössze annyit kell tenned, hogy letöltöd a **ps-menurc** nevű fájlt innét:

http://epierce.freeshell.org/gimp/gimp_ps.php

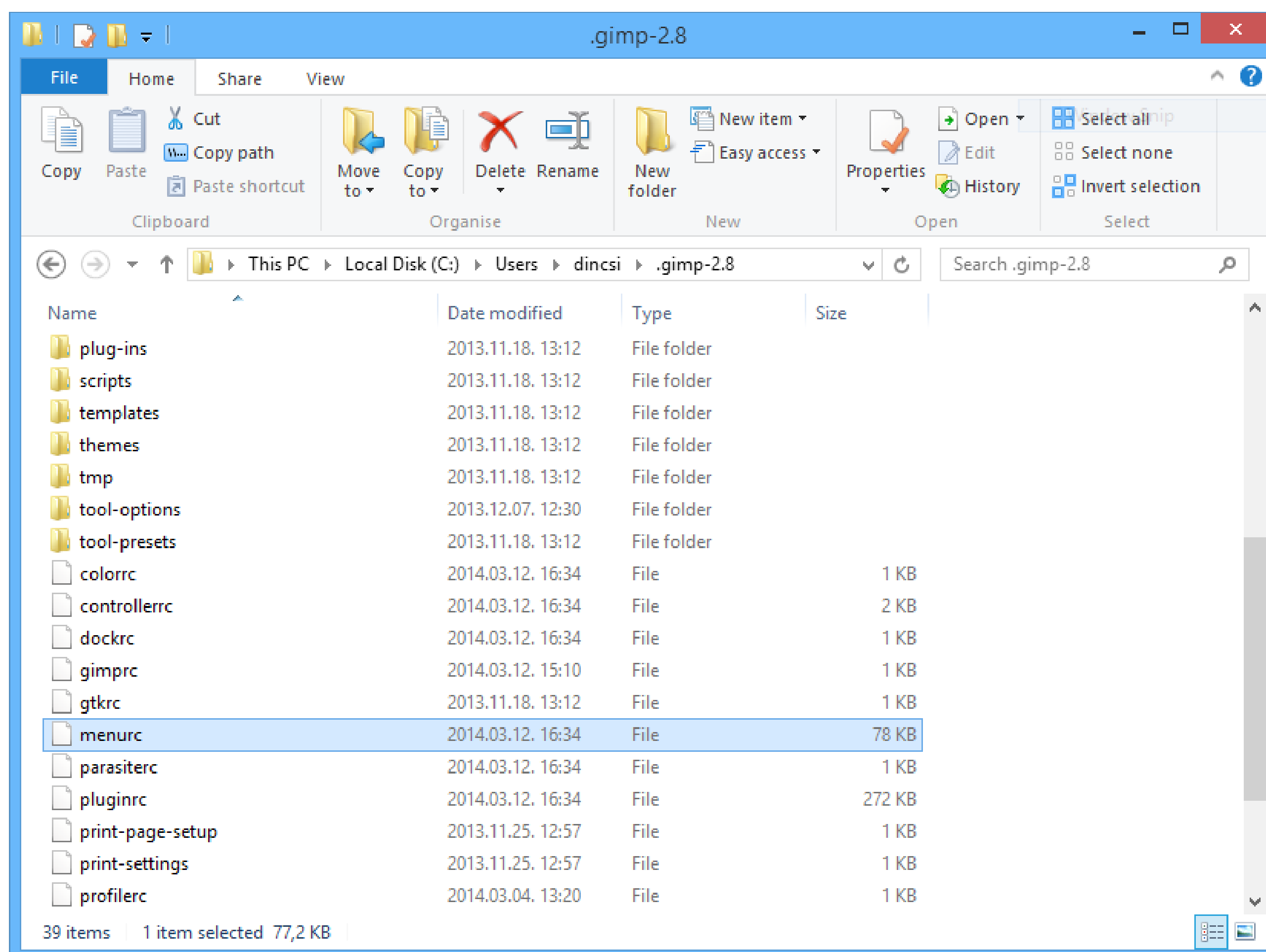
2 A GIMP a **menurc** nevű fájlban tartja a gyorsbillentyűk definícióját, így nem kell mást tenned mint ezt a fájlt kicserélni a letöltöttre… és itt most háromfelé válik a teendők listája.

3 *(Linuxon)* Linux rendszereken a GIMP a felhasználó könyvtárában, a **~/.gimp-2.8** mappában tárolja a beállításait. Ez egy rejtett mappa, ami azt jeleneti, hogy elképzelhető, hogy nem mutatja a fájlkezelőd. Ha a Gnome beépített fájlkezelő alkalmazását használod, üsd le a Ctrl+H gyorsbillentyűt, és már látod is a ponttal kezdődő nevű állományokat! Nevezd át a *menurc* fájlt *menurc-backup*-nak (hogy meglegyen az eredeti, ha bármi baj történne), majd nevezd át a letöltött fájlt *menurc*-re, és másold ide!

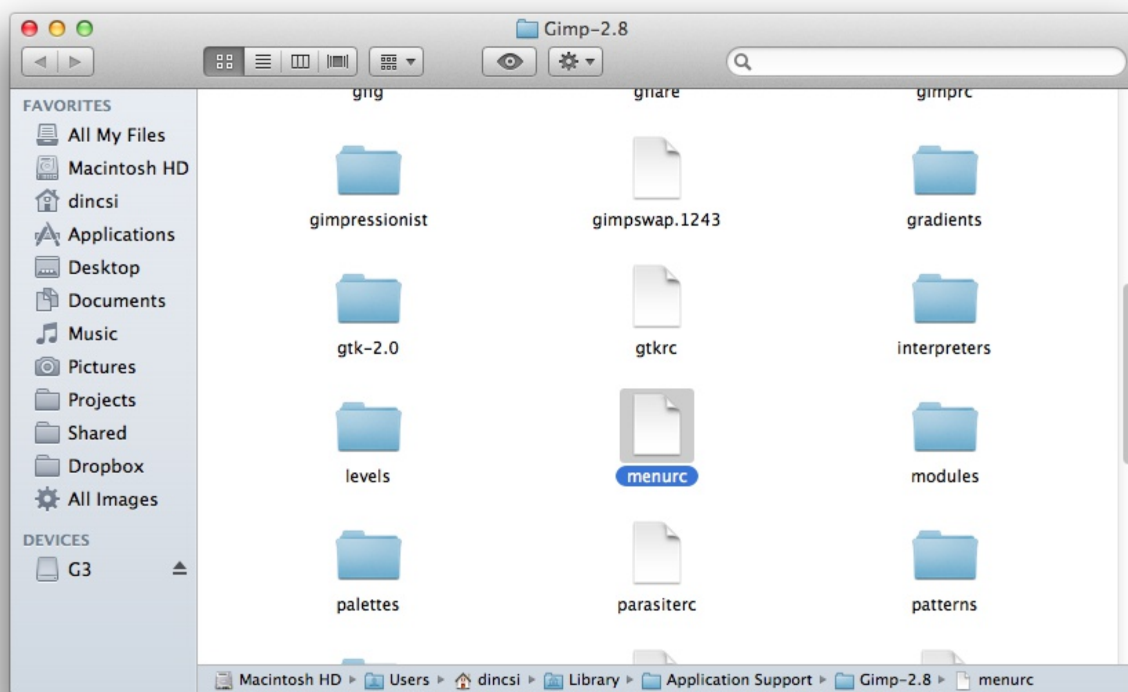


3 *(Windowson)* Ez az állomány Windows rendszeren a felhasználó könyvtárában, a *.gimp-2.8* mappában található, amely Windows 7 vagy Windows 8 esetén valami ilyesmi: *C:\Users\felhasz-*

nálónév\.gimp-2.8. Nevezd át a *menurc* fájlt *menurc-backup*-nak (hogy meglegyen az eredeti, ha bármi baj történne), majd nevezd át a letöltött fájlt *menurc*-re, és másold ide!



3 *(Mac OS X)* Mac OS X rendszeren a GIMP a felhasználó könyvtárában, a **~/Library/Application Support/GIMP/2.8/** mappában tartja a beállításait. Mivel ez egy rejtett mappa, a legegyszerűbben úgy nyithatod meg, ha a Finder menüjéből kiválasztod a **Go ▸ Go to Folder** menüpontot, és beírod a mappa elérési útvonalát! Ha nem szeretnél ilyen sokat gépelni, elég, ha a ~/Library/ mappához mész el, innen már oda tudsz navigálni is. Nevezd át a *menurc* fájlt *menurc-backup*-nak (hogy meglegyen az eredeti, ha bármi baj történne), majd nevezd át a letöltött fájlt *menurc*-re, és másold ide!



4 Indítsd újra a GIMP-et, és már élvezheted is a megszokott gyorsbillentyűket!